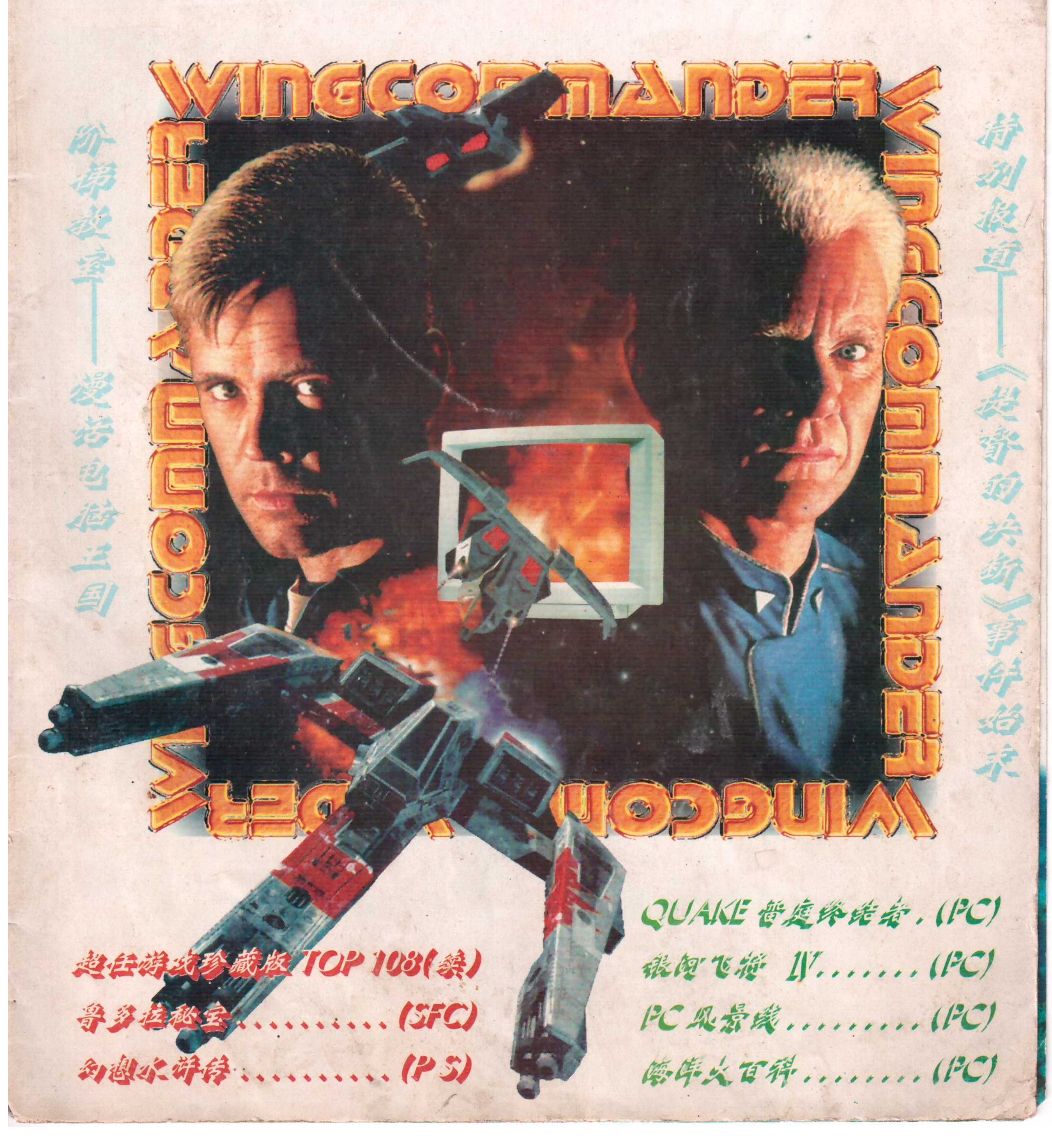
CG

96. 8

家用电脑与游戏机

电子游戏是通往电脑世界的捷径



深圳金脑公司大行动

金脑品牌又出惊世之作
金脑 97 型游戏机电脑板

◆功能：一种用于营业游戏机的新型电脑板，可通过更换光碟或节目卡来更换节目内容。
◆优点：节目内容丰富，营业效果好，更换节目费用低。
◆内行所关心的问题：与同类产品比较，节目实现完全营业计币。
◆价格：根据用户接受能力和效果要求，主推机型有四种型号：金脑 97S 型、金脑 97SS 型、金脑 97PS 型、金脑 97N 型，价格在一千余元、二千余元、三千余元三个档次。
◆金脑 97 又名 LIT97，因系我们中国人设计的有创举的世界级产品，故主名称为"金脑 97"。
◆你若关心进一步问题，本刊内页广告有详细介绍。

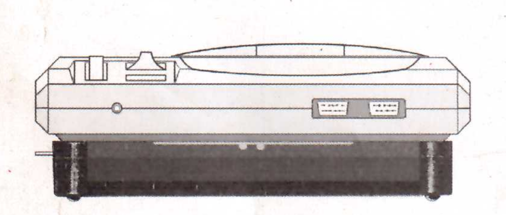


图 1：金脑 97PS 型游戏机 电脑板

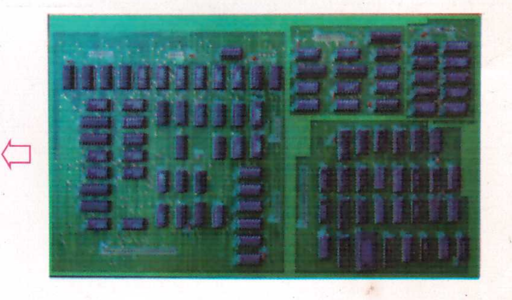


图 2：内部采用世界上最先进的日本 IC 技术生产，将复杂的电路集成在一块大规模集成电路中

深圳金脑电子科技有限公司
经销联系电话：0755－7907900、7906388、7900050　传真：0755－7900837
地址：深圳市宝安区新安二路 77 区 25 栋　邮政编码：518102
E－mail：szlitjn@public.szptt.net.cn
北京办事处：北京市东直门保利大厦 M021　电话：010－65011275　传真：010－65011275

精武戰警

—危城 AMIKA 保卫战—

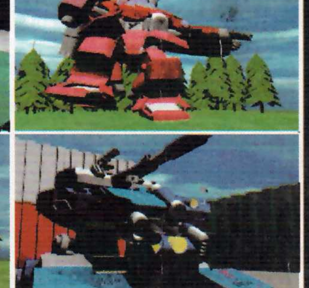
三维机器人大战再加《特勤机甲队》式的卡通画风，这就是精武战警，一个全新的 SLG。(详见正文第 28、29 页)

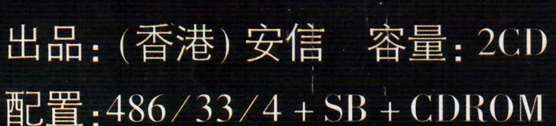
























机甲神兵 II
不再是片头的 DEMO，不再是过场的动画，《机甲神兵 II》是一部真正的全程三维动画游戏。仿佛让 VR 战士拿起了各种先进的武器。
(详见正文第 37、38 页)
EARTHSIEGE 2
出品：SIERRA　容量：1CD　配置：486/66/8＋SB＋CDROM＋Win95

★特别报道★

民族感情 不容践踏

——天津四青年抵制《提督的决断》事件始末

今年6月26日,《北京青年报》以《不良文化、遇抵津门》为题报道了天津光荣软件有限公司四位青年抵制《提督的决断》美工制作的经过,这引起了本刊的极大关注。6月27日本刊迅速与《北青报》责编取得联系,并连夜打电话与高原(四青年之一)相约采访时间。事后我们得知,拥有这种激昂心情的不仅是本刊诸众。新华社、《解放军报》、《南方周末》、中央电视台《焦点访谈》节目组也纷纷赴津采访。一时间,《提督的决断》事件成为万众瞩目的焦点。

6月29日,本刊记者一行乘车赴津对目前仍是天津光荣软件公司的当事员工进行了采访。

高原(1969年生)、郭润京(1970年生)、祁巍(1971年生)、梁广明(1972年生),这四位热血青年于95年同期毕业于天津美院,后又同时入天津光荣软件公司任电脑动画设计员。在此事件之前,四青年曾参与制作了《三国志V》、《七个秘馆》的部分美工设计的制作。

5月中旬,游戏软件《提督的决断》由日本光荣公司送达天津光荣公司中方职员将要完成的工作是基础美工绘制。由于此节目以二战期间日美双方在太平洋水域爆发的战争为题材,加上光荣公司长期以来在开发游戏的取向上素以"历史模拟"而标榜于世,因此,该节目的新版本在美工设计方面大量描摹了二战时期日美军的海战军械、真名实姓的历史人物以及当时军事态势图景,什么仁丹胡了、什么山本五十六了、什么战舰"大和"号了,不一而足。

梁广明,四青年中年龄最小,也是唯一的党员对记者坦言:"这些让我们觉得挺别扭,就算太平洋战争主要是日美作战,但它毕竟关系到中国,同属于世界反法西斯的范畴,这些形象和它内容里的投降、失败、沦陷、让我们感情上不能接受。时间虽然过去了,但历史却忘不掉。"

尽管抗日战争已经与我们相隔半个世纪了,但那段不堪屈辱的历史章回留给每一位中国人的只有四个字——"铭心刻骨",也因此,对《提督的决断》里那些赫然入目的日本帝国主义分子等诸如此类的货色,心生排拒是民族感情底线的必然反应。更何况,这些东西要经过他们之手昭然于世,四青年已经不能心若止水。于是,他们选择了抗命不从的果敢义举,对《提督的决断》这部有着明显军国主义色彩游戏软件进行了不妥协的抵制。他们说,我们有民族的尊严!诚然,他们四位是普通的青年,但他们表现出的中国人的骨气正是使中华文明五千年得以绵延不息的精髓。

本刊记者在采访中了解到,去年9月,日本光荣给北京发来《提督的决断》的美工活,中方职员基于民族感情对此进行了集体抵制。最后日本光荣公司回复表示对这个活给中国员工感情上的伤害致歉,并把活收了回去。

也是在去年,《提督的决断》在上海就有过被查禁的历史。本刊对此早在去年第12期已作过报道。

天津四青年的抵制行动率先由6月3日《天津青年报》以《击退法西斯的幽灵》为题报道了事件整个过程。《北青报》于6月26日又进行了深入采访报道。随后各路媒体同仇敌忾、锐不可挡。面对社会各界的舆论压力,天津光荣公司已向《北京青年报》递送了"反省书"(见该报7月17日)。"反省书"对"此次错误地承接了游戏软件《提督的决断》的部件加工,在中国造成了不良影响,招致了各界的批判",认为是"咎由自取、深感愧疚",并"向中国人民致以深深的歉意"。

与此同时,此事件已引起国家有关部门的高度重视。现在,天津光荣软件公司已被勒令停业审查。日前国家新闻出版署向全国发出通知,要求各地全面查禁并收缴流入市场的《提督的决断》游戏软件。

《提督的决断》事件向我们再一次讲明这样一个道理,电子游戏是在高科技土壤中生长起来的一棵文化之树。而游戏软件如图书和影视作品一样,是地地道道的文化商品。因此,我们绝不能对它的文化属性漠然视之。这事实上也是本刊一贯倡导的原则。

青少年是祖国的明天和希望所在,当下的青少年有许多又如此地偏爱电子游戏,更尤其,大量的美日游戏让普通人良莠难辨并充斥着市场,因此,倡导玩优秀节目,自觉地抵制《提督的决断》之类的不良作品是本刊与读者的共同责任。

更重要的是,如何发展我们国家自己的游戏文化产业已经是迫在眉睫的当务之急。

——本刊编辑部



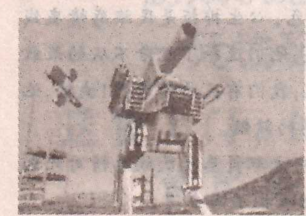
家用电脑与游戏机

1996年第8期（总第24期）





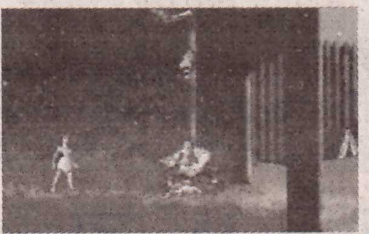




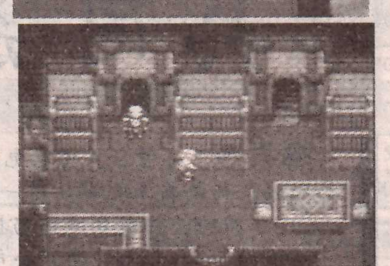
主办单位：科学普及出版社
发　　行：北京市报刊发行局
订　　阅：全国各地邮局
刊　　号：ISSN 1005－6793 / CN 11－3450/TP
邮发代号：82－622
印　　刷：煤炭工业出版社印刷厂
广告经营许可证：京西工商广字第0010号
地　　址：北京市西城区旧鼓楼大街西绦胡同甲13号
编　　辑：《家用电脑与游戏机》编辑部
邮　　编：100009
出版时间：每月13日　定价：4.90元

电　　话：编辑部 010－64064625
英特网信箱：FCGM 9406 @ Publie Intercom.co.cn
广告发行部：010－64064624 转1
传　　真：010－64069342
特约读者服务部（捷径电脑公司）：
业务部：010－64067420
邮购部：010－64031446

电脑玩家



PC GAME 风景线



难症会诊

游戏排行



超任航线



次世代浪潮

编读往来



彩 版 目 录

任天堂与微软联手 共同杀入网络市场

编者按：尽管任天堂在电视游戏业界正处在四面受敌的苦战之中，但这家公司在游戏市场的地位仍属霸王之尊。另一方面，也尽管美国微软正遭遇到来自NC联盟强有力的挑战，但PC业界的软件盟主地位仍操持于掌握之中。必须强调的是：天下没有不散的宴席，更何况在当下的时局，如果这两家公司仍面对互联网的汹涌浪潮而不急不徐，冷眼慢看，那肯定是在自家营造的晚餐上喝高了。

无论是市场定位，还是技术上的门户之见，两家公司的立体差距是众所周知的。但有一点是两家公司共有的，他们长于计谋，工于心计，因而在各自的领域纵横天下，傲视群雄。不菲的战绩被人口耳相传。

行至水穷处，坐看云起时。人类信息技术最伟大的一次革命，终于使这两家公司的头面人物坐在一起青梅煮酒了。

文/高言



任天堂社长 山内溥

日本任天堂公司在6月底对外界发表言论声称，将着手开发利用卫星传递信息来开创网络时代的新纪元。

这一崭新项目的合作伙伴是美国的微软公司和日本野村综合研究所。

此番合作的主要内容是三家公司共同联手将家用电脑网络连接起来，并采用卫星数据传送与国际互联网（INTERNET）两种方式并举，开始为网络客户提供新的信息服务。

任天堂的卫星频道中心（Satellaview）始建于去年4月（采用日本SENT·GTGA公司的BS卫星转发器）。主要是针对超任机的用户来播放SFC游戏节目和相关资讯。但这种命名为"超任时刻"的服务项目仅限于你播我收的单方向传递模式。而将要开展的崭新服务是利用卫星的中转设备，在家用电脑与Internet网络之间进行双向通信服务。信息内容则是以商业购物和经济信息为主。但为电脑游戏配制的信号还没有考虑。另外，也不对应任天堂公司刚刚出炉的N64机种。



微软总裁比尔·盖茨

在6月26日举行的新闻记者发布会上，任天堂公司的山内溥社长、微软总裁比尔·盖茨以及野村综合研究所的桥本冒三这三位头面人物出席了会议。

（蔚泽）

超级任天堂入网 INTERNET

超级任天堂自成体系的游戏网XBAND，最近已正式与INTERNET网连接，拥有超级任天堂的用户将可通过INTERNET网与世界各地的加入INTERNET的人们联系。以前的XBAND是通过其网络进行游戏通信对战，而现在的通信方已不仅仅是游戏迷，通信机器也不限于超任而有可能是个人电脑或其他通信设备。超任的INTERNET文字输入不使用特殊的键盘，普通的超任手柄即可进行。通信一次费用包括电话费和XBAND上插卡的费用约40万日元。

（吴波）

世嘉土星 网开一面



XBAND 的用户界面



网上的手柄操作说明

最近，日本世嘉公司的土星用调制解调器已上市销售。至此，该公司的土星网络项目开始正式步入商业运营之中。

目前，土星机在日本所提供的通信服务主要表现为下述的三个方面；首先，由于土星的 MODEM 在技术上取得美国凯特拜特(CATAPULT)公司的支持；这家著名的网络公司当下正在日本游戏业界大力推广其 XBAND 网络事业。故土星的 MODEM 是与 XBAND 通信对战游戏完全兼容的。众所周知，XBAND 的市场架构是任天堂透过 SFC 率先引入的，而世嘉这个任天堂的死对头如今也杀入 XBAND 的网络空间，真可谓冤家路窄。

其次是土星的 MODEM 可以与日本的家用电脑通信网 NIETY 进行联接。目前该网络不仅有富士通公司的一部通信类游戏可供玩家参与，还有电子邮件、公共板、新闻、体育、天气预报以及日本全国各地的电话号码等多样化的信息服务。

最后也最引人注目的是土星的 MODEM 可以连入国际互联网——INTERNET。话说得更宽一点，电脑业界当下的 PC 与 NC 之争无非就是一个性价比的问题。而如果象土星之流的在 INTERNET 上冲风破浪，NC 的价格就不那么诱人了。

土星的 MODEM 在通信速度上为 14400bps，其内安装了 NIFTY 网专用通信软件“Padnifty”和 INTERNET 网的 Home Page(主页)操作系统软件。

在通信过程，尤其是在 INTERNET 上，使用文字的机会较多。尽管土星的 MODEM 提供了用手柄键入文字的方式，但键盘输入无论在录入速度和功能上都远胜于前者。故与土星 MODEM 配套销售还有一款 86 键的键盘。另外，土星专用硬盘驱动器也同时问世。

（蔚泽）



N64 的销路如何？



露天销售的场景

6月23日，任天堂的 N64 终于面市，真个是“千呼万唤始出来”，而其销售前景，目前看来也还是“犹抱琵琶半遮面”。现就发售当日的情况加以报道。

当天一些商店里排起了长队，基本上算是秩序井然。虽然商店大体上采取预售的方式，但队中还是不时传出“因为是定购，所以才能在今天买到。”、“还是想尽早得到。”这样的声音。据日本有关商业人士反映：因为是预售方式，所以并未出现轰动的热烈场面。但 N64 还是很受欢迎，不少商店已完成了预售目标的销量。

在 N64 发售的前几天中还出现了另外的销售方式。池袋地区 N64 被置于室外露天出售，人们挤作一团，形成了局部热点。还有一种是主机连同三套软件一起溢价销售。（蔚泽）

N64性能指标一览	
尺寸	260mm × 190mm × 73mm
重量	约880g
CPU	MIPS 64bit RISC CPU (R4000系列)
内存	RAMBUS D－RAM36M
协处理	内置SP及DP芯片
电源	DC 3.3V 2.7A DC 12V 0.8A
耗电量	约19W

体验真正模拟飞行的乐趣

JAS(日本AIR SYSTEM)公司定于7月25日－28日、8月26－29日在合田(音译)将现在正在飞行训练中应用的模拟飞行系统向中、小学生及其父母开放。这项被称为"父母与子女飞行宣传活动"的计划已开始实施。

此前，该公司曾以明信片的形式，公开募集有志于成为蓝天骑士的中、小学生爱好者，并从其中抽选了一百二十八组共二百五十六人。这些幸运儿可以体验到驾驶大型客机的感受。这对于将来想成为飞行员的孩子们来说，是一个满足他们愿望的好机会。要想操纵真正的客机，没有驾照当然不行，所以就用模拟装置加以替代。

这次使用的模拟系统，是平时训练用装置，其座舱的内部结构与真客机完全一样。在接受操作方法的说明以后，便可亲身体验15分钟的飞行乐趣。

如果是一个男孩子的话，或许谁都有过成为一名飞行员的梦想。如果此时你正陷入任天堂64"PILOT WINGS"(飞行员之翼)之中的话，绝对想亲自体验模拟飞行的感受。



日本三菱推出小型摩托车模拟训练系统

日本三菱精密制作所，最近研究开发出了教练场用摩托车模拟装置，取名为"安全赛手"。自今年的9月份开始，教练场的大型2轮摩托车的教学课程将采用模拟装置这一教育方式进行。许多公司都在就"模拟装置"这一课题进行研究，而这套"安全赛手"系统的特征是为小型摩托的训练而设计的。现已制作出来的装置，使用的是真正的摩托车，只是将轮胎省略掉罢了。屏幕前有拱形专用框架结构。



这样的装置放到教练场内，无论教练员看到新学员开车的技术有多么气愤，学员们都会全然不顾而尽情醉心于那似在游戏厅的紧张刺激而又快乐之中。

专为残疾人开发的人机界面系统问世

近日，NAMCO公司为重度残疾人设计的意思传达装置已公开出售，它只需利用一个按键，就可以完成对WINDOWS所有操作，确实是一种非常简便的装置。

通过该系统，各种微机操作均只需一个按键，即便是重度残疾人，也可用它来书写文章，合成声音等。并且，还可以用它将画面的某一部分的字体放大，因此画面文字很小的软件也可以很方便的使用。此装置标准售价为50万日元，费用可以由日本厚生省来担负。

NAMCO公司是以研究开发游戏软件及娱乐用机器而闻名遐迩。实际上，这家公司早在10年以前就开始为社会福利机构开发残疾人用机器了。您感到意外吗?

著名音乐家为游戏谱写主题曲

6月27日，从KONAMI公司传来消息，预计于9月份出售的PS用模拟RPG游戏软件《被遗失的古代文明》中，收录的一首大结局主题曲系由名家作秀。该曲的演唱者为萨拉热窝出身的世界著名音乐家—亚特兰卡·斯图亚克毕奇。亚特兰卡曾是萨拉热窝争办84年奥林匹克运动会时主题歌的词、曲作者。实际上，在此之前，亚特兰卡女士就曾与KONAMI公司有过工作上的往来；早些时候，在PS版RPG《幻想水浒传》的商业广告之中演唱的曲目即为此女士所为。

亚特兰卡表示，今后还将积极参与游戏音乐的制作。显然，KONAMI此举不单纯为了游戏音乐的制作水准，更具广告效应，真可谓一石二鸟。



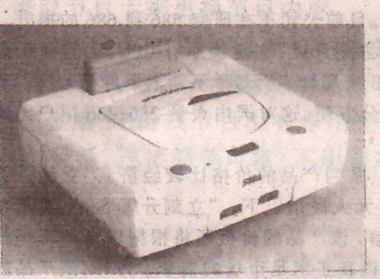
赐与土星新式武器：扩充RAM卡问世

近日，日本SNK公司发表言论称，为其出售的土星版《饿狼传说》装置了一套新的系统，并命名为“扩充RAM卡”。只要将其插入土星本体的“插卡口”处便可使用。如果使用该系统，RAM的容量可增加8兆位。这不单可从CD－ROM里读取的信息量大大增加。并且为制作高品位的游戏软件提供了良好的硬件环境。

此前，SNK公司的《THE KING OF FIGHTERS95》移植到土星的时候，就采用了一种被称为“双倍超前ROM系统”的装置。这回的“扩充RAM卡”被日本业界人士称其为前者的改良品种。对于“双倍超前ROM系统”而言，每一套软件仅对应一个ROM卡。而对于扩充RAM卡来说呢，则是以一当百的事。

8月23日，扩充RAM卡所对应的第一套软件《饿狼传说》将连同CD－ROM一并公开出售。价格为8800日元。在此以后，SNK的《斩红郎无双剑》和《THE KING OF FIGHTERS96》也将与扩充RAM卡相对应。据传，CAPCOM公司也正在考虑引入该项技术。

就格斗类游戏而言，运用这种新系统确实可以取得良好的效果。这无疑为土星机增添了一种强有力的武器。（蔚泽）


格斗新式武器


《斩红郎无双剑》

暑期：日本游戏软件业出版现状一瞥

日本游戏业界在每年的软件出版过程中，有两个高峰期。那就是大、中、小学的寒暑假，今年夏天（7月19日至8月31日），日本各家公司将出版软件为158部，这要比去年的128部多出29部。其中，SFC软件由去年的59部锐减到27部，而SONY的PS版节目则是68部，比去年同期增张到3倍。而世嘉的土星节目也由25部递增至51部。

从游戏类别来看，多样化表现得较为显著，其中SLG为25部，动作类22部，体育类21部，拼图类17部，而RPG则只有9部。显然，由SS版的《VR战士》和PS版的《铁拳》所掀起的格斗风潮已成过。但由SQUARE为PS制作的格斗游戏《TOBAL NO.1》（8月2日出版）竟仍是万众瞩目。另外CAPCOM分别在PS和SS重新粉墨登场的《街霸ZERO2》也一致被行家看好。（高言）

◆数字新闻◆

10亿马克 德国95年度的电视游戏消费总额为10亿马克（约合人民币54亿9千万元），与94年同期相比增长了50%左右。

2亿1400万 从1989年GB面市至今，全世界范围内GB游戏软件销量已达2亿1400万，看来GB的受欢迎程度已到了几乎不可思议的地步。

SCE公司调整软件出版方针

索尼电脑娱乐协会（SCE）与沙斗巴提等各公司就PS用软件出版数量的问题做出了决定。其中有若干变化是具有方向性的调整。

到目前为止，第一次出版PS软件的数量，原则上是SCE和软件制造商共同商议决定，如果软件出版数量过剩，损失完全由SCE承担。

但是今后，软件制造商希望第一次生产的数量由自己决定。当然也意味着剩余库存的损失，由软件制造商负责。

SCE就该种方针调整，在6月5日举行的会议上已向沙斗芭提公司进行了详细的说明。这样的调整无疑会对优秀的软件制造商产生激励作用，让他们满怀信心的开发新软件，并取得更大的市场回报。

而一些公司对自身软件是好是坏缺乏判断力的情况下，面临这种“摸着石头过河”式的经营方式，一定是满怀迷茫而心里没底。

四海传讯

本刊连入国际互联网

本刊消息：1996年6月30日下午5时许，本刊编辑部正式连入国际互联网(INTERNET)，设备刚调试成功，各位编缉便纷纷上网一试身手，乘着Netscape Navigator的小船，在INTERNET信息的大海上冲浪，我们接连访问了几家著名的游戏公司和电脑公司的主页。从此本刊为读者及时提供更新、更好的消息又多了一个信息来源。另外，有条件的读者以后不妨也试试用电子邮件（E—mail）与我们联系。本刊的电子邮件地址是：FCGM 9406 @ public.intercom.co.cn.

国内BBS的现状与发展研讨会在京召开

本刊消息：由金山软件公司、《中国计算机报》和《电脑报》联合发起的国内BBS(电子公告板系统）的现状与发展研讨会于6月21日在北京燕山大酒店召开。参加这次研讨会的有出资建立北京西点站和珠海西线站两个BBS站的金山软件公司代表；北京地区各主要BBS站台的站长，另外来自北京地区的一些BBS发烧友也参加了会议。包括本刊在内的国内十七家电脑专业媒体和大众媒体派人采访了这次会议。

继多媒体后网络成了电脑领域新的热点。目前国内对国际互联网(INTERNET)介绍的较多，而相对于INTERNET来说具有容易掌握、界面中文化、免费上网等特点的国内非商业BBS则较少被介绍。这次研讨会对于促进国内BBS的发展，推动中文电脑网络文化的形成和发展将起到促进作用。

对于很多记者来说，BBS还是一个很新鲜的概念。为了增加大家的感性认识，在会议现场金山公司特意把两台笔记本电脑用调制解调器连上电话线为大家做演示．

以开发WPS文字处理系统著称的求伯君先生也以珠海西线站站长身份参加了会议。很多记者追问金山公司出资建立北京西点和珠海西线两个免费BBS站是否有商业目的，求先生幽默地回答说首先是自己个人上网方便了。并表示为社会提供环境，培养高素质的网络人才，为用户提供售后服务，是金山公司的最主要目的。金山公司的代表特别强调他们出资建立这两个业余BBS站现在完全属于一种社会公益性质。

比尔·盖茨游说上海　新版NT登陆中国

6月28日微软公司在上海正式发布了其用于网络服务器的最新操作系统WindowsNT3.51中文版。这距离WindowsNT3.51英文版的推出仅仅3个月。世界电脑界的传奇人物，微软公司总裁比尔·盖茨亲临上海，主持此次发布活动。从微软产品中文版发布的时间变化也不难看出古老中国对比尔·盖茨先生的吸引力。1994年，当微软在中国推出Windows3.1中文版时，比英文版晚了9个月；“大明星”Windows95的中文版推出比英文版晚了7个月。此次WindowsNT3.51中文版在上海露面距英文版问世不过才3个月。有人预测，如果今年底，微软再推出新产品的话，中英文版将会同时推出。这也是比尔·盖茨第一次来上海，他充分利用了自己的明星效应，使微软及微软的产品深入人心。

在接受记者采访时，盖茨先生对于引人注目的PC和NC之争的回答是：“NC的销售几乎为零。上个月是零，下个月也是零，这个月还是零……有些人总说PC会失败。他们十年前就说PC会失败，5年前也这么说。”不难看出盖茨先生对PC的信心和对来自NC的挑战之不屑一顾。

电脑“立刻升级”技术服务中国用户

日前，美国上进科技公司宣布：将向中国市场推广一项电脑CPU升级产品“立刻升级”(make it)。

由于电脑技术发展迅速，电脑产品升级换代极快，很多人想购买电脑又怕很快落伍。而“立刻升级”则将为用户提供一种延长电脑生命期的解决方案。

“立刻升级”由一块标准的CPU芯片和一种转换装置组合而成。此转换装置是上进公司的专利技术。该产品为系列产品，既可做286到486、386到486的提升，也可以做486到586的提升。目前公司正在研究586到686的提升。每种升级只需用“立刻升级”去更换原有CPU，而且对于焊死在主板上的CPU采用套入升级，不须取下原有CPU，节省投资，安装也十分方便。这对国内大量286、386用户无疑是个好消息。

“立刻升级”系列产品的价格比较经济。“立刻升级486”花费在1000元人民币以下，“立刻升级586”花费在1700元左右。据信，该产品的价格还将根据中国的市场情况做适当的调整，以真正满足市场的需求。另外，该产品的说明书也将被译为中文以方便中国用户。

索尼推出家电型PC

“家电巨头”索尼挟威杀入PC整机市场。

今年6月中旬，索尼公司在纽约推出了多媒体功能丰富的PC系列，意图在于打入消费市场。据信，索尼的第一个PC是其雄心勃勃的“全都包括进来”计划的一部分，其目标是要把数字和消费类电子产品融合在一起。第一个这种家电型PC采用166MHz或200MHz的奔腾处理器，配备有16M或32M的RAM、一个USB(通用串行总线)端口、64位图形加速器、28.8kps调制解调器以及WINDOWS95操作系统。

索尼电脑应用软件包括大量的多媒体节目，还配备有具有INTERNET浏览功能的浏览器软件。据说，索尼公司这种把标准计算同数字式家电融合在一起的能力，最终也会吸引公司用户。

毕竟，PC整机不同于普通家用电器，虽然索尼公司的家电产品称雄市场，其磁盘、光驱等产品在PC市场上也占有很大份额，但此番出击整机市场，表现如何很多人仍然拭目以待。

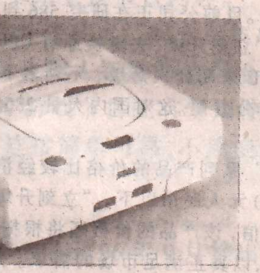
赐与土星新式武器：扩充RAM卡问世

近日，日本SNK公司发表言论称，为其出售的土星版《饿狼传说》装置了一套新的系统，并命名为“扩充RAM卡”。只要将其插入土星本体的“插卡口”处便可使用。如果使用该系统，RAM的容量可增加8兆位。这不单可从CD－ROM里读取的信息量大大增加。并且为制作高品位的游戏软件提供了良好的硬件环境。

此前，SNK公司的《THE KING OF FIGHTERS95》移植到土星的时候，就采用了一种被称为“双倍超前ROM系统”的装置。这回的“扩充RAM卡”被日本业界人士称其为前者的改良品种。对于“双倍超前ROM系统”而言，每一套软件仅对应一个ROM卡。而对于扩充RAM卡来说呢，则是以一当百的事。

8月23日，扩充RAM卡所对应的第一套软件《饿狼传说》将连同CD－ROM一并公开出售。价格为8800日元。在此以后，SNK的《斩红郎无双剑》和《THE KING OF FIGHTERS96》也将与扩充RAM卡相对应。据传，CAPCOM公司也正在考虑引入该项技术。

就格斗类游戏而言，运用这种新系统确实可以取得良好的效果。这无疑为土星机增添了一种强有力的武器。（蔚泽）



格斗新式武器



《斩红郎无双剑》

暑期：日本游戏软件业出版现状一瞥

日本游戏业界在每年的软件出版过程中，有两个高峰期。那就是大、中、小学的寒暑假，今年夏天（7月19日至8月31日），日本各家公司将出版软件为158部，这要比去年的128部多出29部。其中，SFC软件由去年的59部锐减速到27部，而SONY的PS版节目则是68部，比去年同期增张到3倍。而世嘉的土星节目也由25部递增至51部。

从游戏类别来看，多样化表现得较为显著，其中SLG为25部，动作类22部，体育类21部，拼图类17部，而RPG则只有9部。显然，由SS版的《VR战士》和PS版的《铁拳》所掀起的格斗风潮已成过。但由SQUARE为PS制作的格斗游戏《TOBAL NO.1》（8月2日出版）竟仍是万众瞩目。另外CAP-COM分别在PS和SS重新粉墨登场的《街霸ZERO2》也一致被行家看好。（高言）

数字新闻

10亿马克 德国95年度的电视游戏消费总额为10亿马克（约合人民币54亿9千万元），与94年同期相比增长了50%左右。

2亿1400万 从1989年GB面市至今，全世界范围内GB游戏软件销量已达2亿1400万，看来GB的受欢迎程度已到了几乎不可思议的地步。

SCE公司调整软件出版方针

索尼电脑娱乐协会（SCE）与沙斗巴提等各公司就PS用软件出版数量的问题做出了决定。其中有若干变化是具有方向性的调整。

到目前为止，第一次出版PS软件的数量，原则上是SCE和软件制造商共同商议决定，如果软件出版数量过剩，损失完全由SCE承担。

但是今后，软件制造商希望第一次生产的数量由自己决定。当然也意味着剩余库存的损失，由软件制造商负责。

SCE就该种方针调整，在6月5日举行的会议上已向沙斗芭提公同进行了详细的说明。这样的调整无疑会对优秀的软件制造商产生激励作用，让他们满怀信心的开发新软件，并取得更大的市场回报。

而一些公司对自身软件是好是坏缺乏判断力的情况下，面临这种“摸着石头过河”式的经营方式，一定是满怀迷茫而心里没底。

七月家用电脑展一瞥

与7月火热的天气一样，7月份京城的家用电脑热也因为前后相连的两次家用电脑展而被推向了高潮。先是7月13日至17日在北京国际展览中心的“北京家用电脑及软件展示展销会”，紧接着是7月17至22日在北京民族文化宫举办的第三届“电脑爱好者城”活动。

由于学校已经放假，很多家长领着自己的孩子前来参观，因此在民族宫举办的第三届“电脑爱好者城”更是呈现出参观者异常踊跃的盛况。与以往的电脑展会相比，主办者特别突出了网络技术服务家庭的主题。各厂商纷纷推出自己面向家庭用户的产品，其中北京捷径电脑公司的多媒体软件“视频播放器2.0”更是异常热销。据该公司销售人员介绍，展会这几天平均每四、五分钟即售出一套软件。其它如Acer、AST、联想、科利华、树人等公司的产品也大受欢迎。

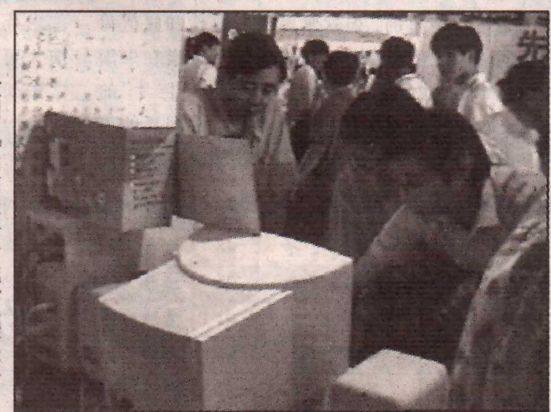


上图．“电脑爱好者城”开幕式。

上图．世界电脑业著名厂商Acer将其最新家庭概念产品Aspire推荐给中国用户（家用电脑及软件展示展销会）。

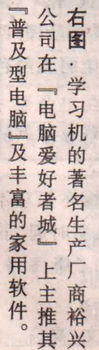


左图．『电脑爱好者城』上捷径公司的展台吸引了众多参观者。



左图．『视频播放器』软件的作者王国平（右一）在『家用电脑及软件展示展销会』上亲自演示自己的产品。





右图．学习机的著名生产厂商裕兴公司在『电脑爱好者城』上主推其『普及型电脑』及丰富的家用软件。



右图．小朋友为『电脑爱好者城』助兴。

且慢喝彩

■文/南宫望月

《玩具总动员》就要来了。中国的影迷、影评人乃至稚气未消的少年儿童们已经准备好闲置已久的巴掌，准备拍出热烈的掌声——为了《玩具总动员》。

任何一个有着正常头脑和鉴别能力的观众都不会否认《玩具总动员》是一部成功制造了观赏性和愉悦感的影片，兼而又有“世界上首部电脑立体动画电影”的美誉，眼见着会继去年暑期《狮子王》之后再度在我国掀起暑期影片热潮。该片自去年11月在美国首映以来，全球票房收入高达3亿4千万美元，庞大的中国电影市场无疑还将给《玩具总动员》锦上添花。

然而且慢喝彩，请吝啬一点您的掌声。《玩具总动员》或许并不值得我们如醉如痴。

《玩具总动员》用以慑服我们的其实更多的是由先进科学技术营造的新奇感而不是影片本身内在的魅力。去年的《狮子王》让我们看到了许多国产动画片之不能，于是我们掌声雷动。如今我们又看到了比我们众多掺杂了若干分钟的电脑动画技术的国产“巨片”更神奇的全电脑动画电影《玩具总动员》，于是大开眼界之余又欲拍红了巴掌。

这种心情是可以理解的，但这掌声的必要性却颇值得商榷。一段时间以来，对电脑动画技术的盲目推崇在中国电影界蔚然成风，同时也无形中助长了某些国产“巨片”的投资攀比之风。可是除了偶尔换换口味以外，我们真的需要那么多的电脑动画来充斥我们的视野吗？就像过去我们的手工动画片可以是电影的一个小品种，但不能成为电影的主流一样，今天的电脑动画技术也同样不应泛滥。

站在二十世纪末的最后关头，中国电影无疑需要接受高科技的洗礼。但以电脑动画技术之昂贵，对于我们这样的一个发展中国家的电影人来说还是应该好钢用在刀刃上。一方面，电脑动画技术不是万能的，像《阿甘正传》将汤姆·汉克斯与肯尼迪总统做在了一起可谓画龙点睛，但在我们的有些电影创作中也可能是画蛇添足。另一方面，真人的表演才是电影真正的魅力之所在，因此有《玩具总动员》这样的影片，起码在我就有一种不过瘾的失落感。

此番《玩具总动员》的导演约翰·拉塞特来京接受采访时，一记者问他：“《玩具总动员》所体现出的电脑动画技术发展到何时才能制造出栩栩如生的真人形象？”而拉塞特反问：“如果制作得和真人一样，那么为什么不用真人演而要用电脑呢？”由此可见尚未拥有的我们对电脑动画存在着一种盲目的“崇拜”，而已经拥有的拉塞特反而不太在意。对于电脑动画师出身的拉塞特而言，他的导演生涯大概注定要一部接一部地生产《玩具总动员》，而且他的下一部影片未必还会有如此带有新鲜感的好运了。而我们的导演大可不必盲目地在电脑动画领域里与拉塞特们争一时之短长，他们完全可以在电影艺术的广阔天地里大有作为。

摘自《北京青年报》

约翰·拉塞特

因《玩具总动员》(英文名《Toy Story》)在国人眼里摇曳多姿，此片的导演拉塞特也口碑不菲。此君今年三十有八，毕业于加州艺术学院。曾在迪斯尼作动画工作，一干就是五年。在参与制作第一部使用电脑立体动画的科幻长片时萌生兴趣并由此入道。83年，皮克萨公司的创始人也是PC业界的传奇人物史蒂夫·乔布斯（苹果公司创始人，因首创苹果电脑令举世皆惊）请他参观乔治·卢卡斯(《星球大战》导演)电影电脑动画工程，正值青春年少的拉塞特猛受震撼。84年，此君就果真由迪斯尼震撼到皮克萨的旗下，一干竟是十二年，位及皮克萨创作部门的副主管。

感于先而后攻于形，今古著作概莫能外。震撼了拉塞特的电脑动画经此人之手操掌也震撼了世界。他曾以《锡玩具》而荣获过“奥斯卡”最佳动画短片奖。而制作历时四年之久的《玩具总动员》当属洗尽铅华让三千佳丽无颜色的言志之作。

拉塞特的电脑知识确实不够高杆，也非一票电脑发烧朋党，充盈生命的芬芳的是一颗烂漫如初的童心。

需要强调的是他曾经说过的一句话：“我始终都忘不了我第一次接触电脑动画的那一刻。”显然，从那时起，拉塞特的人生系统文件进行了一次洗心革面的“康飞格”(CONFIG)。

●文/高言



击节

文/西门向阳

《玩具总动员》就要来了，众多传媒纷纷给它留下一席之地意欲营造某种万众瞩目的效应。其引人之处在于电脑动画终于独立成章，若说以前影片中的电脑特技类似于对一幅画的原作加以修补使之臻于完美；那么纯以电脑动画片出台则摆明要制作一幅像模像样的“赝品”。

今天的人们恐怕无法理解，百年前卢米埃尔兄弟的粗糙影片居然也能令巴黎见多识广的绅士们惊讶得合不拢嘴。在这个长于复制的年代，也许只有将超乎寻常的想象转化为呼之欲出的影像，观众才会得到些许满足。有史以来最卖座的影片如《侏罗纪公园》、《外星人》、《阿甘正传》、《星球大战》、《人鬼情未了》、《印地安纳·琼斯之圣杯传奇》、《终结者Ⅱ》等，几乎都被电脑特技画上了点睛之笔，票房破壁飞升，而影片本身的艺术性亦大为增色。电影几度低迷而又崛起，电脑对于电影，与其说是锦上添花，不如说是起死回生。

电影是一门基于科技进步而发明出的视觉艺术，是对人视觉经验的全面激活，它的“真实观”是现代的平面的真实。其与电脑的联手，更使得人们能超越理性经验看到全新的世界。正如瑞典著名导演英格玛·伯格曼所说：“欣赏电影时，头脑里灌满了形象，我们抛弃智力和意志，听任想象在脑海里自由展开。形象直接激发我们的情感。”电脑科技给电影带来了更广阔的天地，使影片的内在魅力达到前所未有的高度。

《玩具总动员》仍是以卡通片的面目出现，但其表现出的一切又远不止于卡通。可以想象，演员的金饭碗受到极大威胁，他们能不兢兢业业吗？影片成本可望在不久的将来大幅度下降，制片商固然会喜不自禁，但受益的不也有电影观众吗？电影题材挖掘的深度与广度将达崭新层面，对电影艺术本身和芸芸众生福莫大焉。电影语言的表现力可以达到所谓鬼斧神工的境界，有朝一日我们已无法辨别眼前的虚幻与真实，只知道我们的眼睛得到了从未有过的解放和享受。那么面对《玩具总动员》，我们怎能不击节赞赏呢？

有人却开始担心电脑动画技术的泛滥。一种高新技术，其被广泛运用是指日可待的，与各艺术领域的合理结合只会注入新鲜血液导致勃勃生机，谈何泛滥？经常有此类担心的人也许该去水利局谋职才是。

电脑动画技术已被中国电影界引入，就目前状况看，颇有些方天画戟赤兔马落入侯成之手的感觉。先进技术之于艺术创作，终究还是工具，中国电影人面对新世纪，如何转变观念提高素质是当务之急。再不如此，又对新技术心生芥蒂，那么真个是广阔天地，难有作为了。

《玩具总动员》有关资料

片长：83分钟　角色：76个

画面：110064个　所用电脑：110台

上机时间：超过80万小时

每周最大产出：完成3.5分钟的动画制作

全程参与的工作人员：超过100人

制片耗时：4年

全片资讯存储空间：1000GB

该片曾获第65届奥斯卡特别贡献奖



『玩具总动员』影片剧照

◇有奖征文　■文/杨蔚

我的领路人

编辑人语：言为心声是文章的古理，杨蔚小姐或许是修行国语的，因此由游戏而电脑的曲折小径描摹得竟是有山有水。带点书卷之气的夹叙夹议里还能随处可见的高处一想，如此亮丽的生命面对机器，电脑也就真的成了聪慧人的朋友。

"女儿呀，我买台486就是让你玩游戏是吗"？

自从家里搬来台电脑后，爸爸就经常这么数落着我。其实这也难怪，我不是计算机"科班出身"的，对于我这个外行人来说，游戏自然成了我与电脑之间的首选。于是我这个乖乖女也开始"游戏人生"了。

与电脑的初次相逢是在初一，那时学校开了一学期的电脑课，学的是BASIC。可怜那时我连英文字母还未学全，却硬要记住"LET"、"PRINT"什么的，真是强人所难！而且，编一长串语句只为了简单的"1+1"，实在是让一个稚气的孩子难以理解。这种刻板的教学的结果是：我不仅对COMPUTER仍然一窍不通，而且越发觉得它面目可憎，从此敬而远之。所以当前年家里要买电脑时，我的热情并不是很高。说句老实话，我对电脑最大的渴望还是用它来代替我的任天堂——当然，这可不能让家里人知道。

于是我在"一穷二白"的情况下开始接触电脑——连DOS是什么都不知道。我还一直以为电脑就和游戏机一样，只要插入软件，就万事OK。谁知当我放入光碟后，出来的竟是死气沉沉的一排英文字，而那时的我当然不会去查 .exe文件，结果试了一个下午，只能哀叹"电脑不是我玩得转的"，沮丧得又去"挖地雷"了。然而朴素单调的"挖地雷"毕竟不能与鲜艳刺激的大型游戏相提并论，很快我就按捺不住了。记得有人说，一个人有目标，却没有依靠的时候，动力才最大，我觉得一点也不错。家里的人个个是外行，没人教我怎么办？自古华山一条道——自学。借了几本DOS入门之类的书，发愤苦读了起来。我是学文科的，习惯于形象思维，面对着那些汉英相杂的计算机行话，那些让人莫名其妙的缩写，虽然一个个字都认识，可连起来是什么意思却总也抽象不出来。书上的字就好象一个个顽皮的小蝌蚪，在我眼前盘绕，我却怎么也抓不着。好几次我几乎都要放弃了，可想想那些静躺在抽屉里而无福消受的精彩游戏，我只有硬着头皮撑下去。笨人用笨人方法，我先囫囵吞枣地死记那些命令术语，再在上机实践摸索，可以说，我的每一次心得，都是无数次失败的结果。如此与电脑耳鬓厮磨了一阵之后，我的头脑仿佛被重新"格式化"了一番，对那些"天书"也由陌生而相知相熟了。从路径、目录、文件到存盘、拷贝、删除，当自己的意念从指尖传递出来，再反馈于屏幕时，人与机器之间就好象有了一种微妙的感觉。你看，这台神秘的机器，在你的指挥下，忠实地执行命令，帮你处理着大量的事务，有时还善意地提醒你的错误，它简直成了有生命的物体了！天天上机的时间，成了我最有乐趣的时间。当我的计算机操作逐渐熟练的同时，游戏也把我引入了亦真亦幻的虚拟现实。在模拟游戏中我白手起家，创造世界；在赛车游戏中风驰电掣，血脉膨胀；RPG中行侠仗义，浪漫地冒险；ACT中惨烈博杀，尝尝泰森+李小龙的滋味……借着游戏我在平凡枯燥的学生生涯中找到了久已失去的梦想，在和平环境中体会种种难得的刺激、考验，在电脑荧屏前，坐拥快乐与自由。

大型游戏的另一番境界是"挡不住的诱惑"呀。真是让你不想玩也不行。可是一个大多数玩家都碰到过的难题也摆在我的面前——内存不够。当你眼巴巴地看着光碟灯艰难地闪了几闪之后，却给你一个"Not Enough Memory"。真是别提有多沮丧了！开始我还奇怪，明明有4M内存，为什么电脑总说只有500多K，难道4M内存玩游戏还不够吗？这时候我才注意到一个过去以为只有专家才用的程序——"config.sys"。"内存配置"，听起来高深莫测，但游戏诱惑着我也高深莫测起来。在攻关Config那段时间，我的电脑不断地热启动，真是心疼呀，硬盘你受苦了！虽然我没有正规地学习过，但在不断探求与实验之后，终于凭着自己的体会，对内存配置得心应手起来。现在玩起大型游戏来，首先打个"memmaker"，潇潇洒洒地让电脑帮我空出内存，如果还不行，那就自己编个"config.sys"和"autoexec.bat"。当那些在4M内存下极难玩得起来的游戏乖乖亮相时，我的兴奋自不待言，甚至还颇有点成就感呢。有时候想起自己过去幼稚的疑问我也觉得相当可笑，不过否定过去的自己不正意味着一次质的飞跃吗？

打个比方吧，游戏就好象是一个领路人，以她无法抗拒的魅力吸引着我，使我忘却了旅途的艰辛，不断地前进，又在探索中寻得新的收获。为了她的纯洁，我苦练防毒本领；为了留住她的倩影，我学习抓图工具的使用；为了她的声音更美，我翻译、研究着声卡说明书……正是她促使着我去学习操作，学习语言，使我对电脑由完全的无知到初步的掌握。然而我也知道，不可能一直依靠她，到了一定的时候，还需要更高的追求，需要更深刻的东西做为鼓励自己的目标。虽然它们不象游戏那样"一蹴而就"，但是当你钻研下去，一样会感到其乐无穷，而〖接下页〗

◆有奖征文　　■文/付华

这话一点不错

编辑人语：成家的男人玩PC GAME，而置伊人怅此夕，长此以往，不经意的让那厢气急败坏的变成河东狮子一吼，GAME也就真的过了。好在付先生以"捷径"为理念并能斩获不少电脑知识的玄机，这倒也是不少电脑朋党的人生况味。

据说在美国硅谷，许多电脑骑士整天与PC为伍，而使内人把枉杆柏造成了"电脑寡妇"，智商不够高竿的美国人将这种行状起了一个高深莫测的名字——斯坦福综合症。不过话又说回来，斯坦福综合症不是随便什么人想得就得的。

"电子游戏是通往电脑世界的捷径"，这话一点不错！

十年前，单位花三万多元买了一台386sx/16。那时它的待遇不亚于厅级干部：它被请进一间带空调、铺地毯、宽敞明亮的屋子，恭恭敬敬地安置在一个大大的专用桌上。就象现在某些地方供的佛像。连它的房门上也郑重地贴上了"闲人免进"的告示。它的操作员也神气得很：罩了一身白大褂，穿着一双软拖鞋，舒舒服服地靠在一个可以调整高度和方向的扶手椅上，两手优雅地按着键盘。我的办公室就在它的隔壁，那"滴滴哒哒"的键盘声老是在勾我的魂。

有一天中午休息时间，那"滴滴哒哒"的声音把我吸引到它的房间门口。隔着门缝往里一瞧，嗬！十多架五彩的"飞机"正在屏幕上飞，一边飞还一边往下扔"炸弹"，屏幕下部有个"高射炮"，正忙不迭地往下打"飞机"。再看小王那厮，眼睛恨不得钉在屏幕上，左手紧张地操纵着高射炮的"高低机"和"方向机"，右手不停地按着"发炮钮"，就连他的鼻子、耳朵、嘴甚至上半截身子都帮着使劲。我也象被魔法定住了似地站在那里，注视着屏幕上的战斗，并且给那门"高射炮"提供"精神援助"。

从此，我象得了病，眼前经常晃动着那些"飞机"和那门"高射炮"。我想方设法套小王的近乎，争取早日亲自参战。

当我从一名"战士"成长为"高炮专家"时，我发现如果有一天我不在那台电脑旁坐一会儿，就会有年轻人几天看不到热恋中的情人时的那股滋味儿。我知道，我又"恋爱"了，这一回我爱上了电脑，爱上了电脑里的电子游戏。我暗自发誓：我非有一台属于自己的电脑不可！

五年后，我把一台386电脑"娶"到了家。我如鱼得水，从"打飞机"、"吃豆子"、"立体方块"到"仓库世家"、"大富豪"、"三国志"、"围棋"、"象棋"，无不玩到天昏地暗专业精通。有好几次，夫人见我深夜不睡觉，就朝我嚷："早知这样，你娶个电脑老婆多好！"

去年，鸟枪换炮了以后，载着游戏的光盘简直象风火轮儿一个个地向你飞来，不可阻挡。我游览"游戏特区"，参观"游戏仓库"，玩"DOOM"，当"长城奇侠"，最近又在电脑上踢上了足球。说不定有朝一日玩成正果，名扬神州，被什么足球队聘去当教练也不是不可能。

其实，要想玩好也不容易。记得第一次玩"象棋"，电脑上说"memory not enough"，简直是胡说！当时我有两兆内存，怎么还"not enough"？一顿穷翻烂看访师拜友之后，才弄明白，它要的是"expend"，而不是"extend"，所以必须重新"config"。在开始玩光盘游戏"悲恋湖杀人事件"时，我披星戴月刚有线索，忽听那厢的最后通牒——"上床睡觉！"真舍不得已取得的辉煌成就，但却怎么也不能把这份辉煌储存起来。后来还是在相关的的报刊找到了储存办法。所以我的体会是：要想玩好先要学好。

几年来，我从练指法开始，学DOS，学DBASE、CCED，学WPS、UCDOS，学五笔字型、自然码，学加密解密，学压缩、解压缩，学多媒体，学硬件装配、维修，到最近开始又骠上了WINDOWS 95、INTERNET，还不知天高地厚地把找我探讨电脑问题的小年轻儿的说成是我的几个"研究生"。不管怎么说，反正我感觉是这几年在电脑的花园里拈花惹草，实实在在地过了一把瘾。在单位里，有的同志称我是"电脑一把手"，其实我心里明白，我这点儿电脑知识不过是沧海一粟，而且是从玩电脑游戏开始学的。

〖接上页〗它们的用途更是游戏无法匹敌的。话又说回来，游戏虽然不能取代严肃正规的学习，若干年后一代玩友也并不一定能成为电脑天才。但是，游戏能培养观察力、想象力、反应力，满足人们的成就感、冒险精神，尤其它是年轻人的兴趣所在，正是这种兴趣能打消我们对电脑的畏惧，消除我们与电脑的隔阂，更能成为刺激我们学习电脑的动力。古罗马诗人贺拉斯早就说过"寓教于乐"，让人们在游戏中熟悉电脑的操作，让人们在快乐中激起学习的热情，岂不事半功倍？其实，游戏到底是害人还是助人全看玩者自身的造化。如果能充分合理地利用时间，娱乐一下是无可厚非的。但是千万不要让游戏成为电脑的"终结者"。

不知不觉，我手中的书早已由《入门》换成了《精通》；和计算机同好们在一起也能侃侃而谈，"跟得上时代"了。我这才觉得自己已跨过了一道很高的门槛，开始进入计算机世界的殿堂。

◇初学乍练◇

漫游电脑王国之一 ——认识电脑王国

■文/捷足

电脑是什么？在有些人的眼里它是一个高科技的怪物。什么“内存”、“硬盘”、“CPU”等等一大堆陌生的术语令人望而生畏、敬而远之。其实，电脑远非你想象的那么神秘，走进它的内部，你会看到一个奇妙的、充满人情味儿的王国。

同人间王国一样，电脑王国也有一位国王，它总揽一切大权，把整个王国置于其控制之下。这位国王的正式名字是“中央处理器”(Central Processing Unit)，但人们习惯上用它的英文缩写“CPU”来称他。他是一位非常“勤奋”的君主，只要你打开电脑电源，他就开始一刻不停地处理“公务”，倾听臣民的呼声，接受臣民的请求。CPU这位国王的任务主要是“为老百姓办实事”，“为臣民服务”，是不是有点儿“民主”的味道？

电脑王国的国民是用数字来表示的各种信息，我们管它们叫“软件”，大多数国民都住在“外省”——软磁盘或硬磁盘上。软磁盘(简称软盘)和硬磁盘(简称硬盘)是利用磁电原理记录信息的装置，可以为电脑王国的“信息居民”提供相对稳定的住所。这些居民有事需要请求国王处理时就得到“京城”去，因为只有在那儿，CPU国王才能听到国民的呼声，接受国民的请求。

电脑王国的京城叫“内存储器”，简称“内存”。它分为两个区，一个区居住的是“常住居民”，因为这些居民是辅佐国王治理国家的“办事大臣”，因此他们常住京城，只要电脑一开机，他们就开始协助CPU国王工作，这些信息居民是电脑出厂时固化在内存中的，一般人没有特殊仪器是不可能改变这一区的“居民状况”的，用电脑行话叫只能“读”，不能“写”，因此称为“只读存储器”(Read Only Memory)，英文简称是ROM。另外一个区住的是“流动人口”，也就是从“外省”“来京办事”的那些国民。京城地界有限，如果谁想来就来非乱套不可，因此由国王根据事情的轻重缓急统一安排管理。事情办完的就得离开京城，腾出地儿来让给别人，相对“ROM”来说，这个区是可读可写，因此叫“随机存取存储器”(Random Access Memory)，英文简称是“RAM”，当电脑一关机，CPU国王停止“办公”休息时，京城所有流动人口也将被清出京城，全部消失。大家经常讨论的某部电脑“内存”有多大，通常是指RAM区的大小，也就是这部电脑的“京城”能容纳多少“流动人口”。当然，要想提高办事效率，RAM自然是越大越好，只有这样才能“方便群众”嘛。

怎么样，现在你已经初步认识了电脑王国，知道了所谓CPU、内存、RAM、ROM、软盘、硬盘、软件是怎么回事了。那么，我们就先休息一下，下回再继续电脑王国的漫游。

为什么我没有遇到过病毒

是真的。从笔者初次接触电脑至今已有六个年头了，可从没见过病毒是什么模样，尽管我和大多数朋友一样，也经常从别人那里拷贝软件，互通有无。在此把预防病毒的一些经验与各位朋友交流一下。

1、确保系统文件的干净无毒。这一点非常重要。它们如果有毒，那你的软件大厦的支柱将随时可能倒塌。尤其要注意保护COMMAND.COM文件，由于它的重要作用而经常成为某些病毒的“首选攻击目标”。笔者的做法是建立一虚拟盘，将其拷贝过去，然后把命令“SET COMSPEC=〔DRIVE〕(虚拟盘符)COMMAND.COM”写入AUTOEXEC.BAT中。

2、对以EXE、COM、SYS、OVL等为扩展名的文件加上只读、隐藏属性。

3、定期用正版杀毒软件进行消毒。

4、在AUTOEXEC.BAT中加载内存驻留监控程序，如MS-DOS中的VSAFE，NORTON UTILITIES中的DISKMON。推荐使用DISKMON，它不仅功能强大使用灵活而且占用内存少，可对系统区及可执行文件、系统文件进行保护，对它们的任何写操作DISKMON都将提示确认。

5、用PCTOOLS或是NORTON UTILITIES等工具软件建立应急盘，以备不测。在你的硬盘结构发生大的变化后，应及时运行PCTOOLS中的MIRROR或是NORTON UTILITIES中的IMAGE，以确保一旦你的硬盘发生灾难性故障后用应急盘可对其进行最大限度的恢复。

6、合理划分硬盘分区。例如，C盘不一定做得很大，可装一些系统文件和只进行读操作而不进行写操作的文件。D盘可装些应用程序，E盘可装游戏和其他杂文件等。

7、可以运用HD-LOCK给硬盘加软锁。如果没有HD-LOCK，〖转下页〗

◇高手过招◇

◇高手过招◇

给UCDOS5.0制作软盘版

■文/梁静

在软盘上建立UCDOS5.0简装汉字系统的步骤如下(假设:软盘在A驱动器、彩色VGA显示器):

1、把A盘制作成系统盘(可根据需要自定)。

2、在A盘根目录建立名为"UCDOS"的子目录;进入UCDOS子目录,再建立一个名为"DRV"的子目录。

3、把C:\ UCDOS目录中的RD16.COM、KNL.COM、HZK16、ASC16、PY.COM、PY.USR、LIMD.COM文件拷贝到A:\UCDOS目录中。

4、把C:\UCDOS\DRV目录中的VGA.DRV、PY.OVR、WB.IMD文件拷贝到A:\UCDOS\DRV目录中。

5、用PCTOOLS5.0修改DR16.COM文件:

①进入PCTOOLS的文件服务功能;

②用光标键选择RD16.COM文件;

③按"E"键后,你可以看到0016个字节,也就是第二行第一个位置的数是43;

④按"F3"功能键,把光标移动43处,并改成41;

⑤按"F5"功能键,再按"U"键,保存并退出;

⑥按"ESC"键,退出PCTOOLS5.0软件。

6、在A盘根目录建立UCDOS.BAT文件,其内容如下:

```
@echo off
cd\ucdos
rd16
knl
py
limd wb
```

7、至此为止制作工作全部完成,使用时只需在A盘根目录键入UCDOS便可进入UCDOS5.0系统,此系统只提供了智能全拼、智能双拼、五笔字型三种输入法,至于其它输入法,可根据实际使用情况来增删。

本期读者问卷调查

为了及时反馈信息,提高办刊质量,体现读者就是上帝的民主办刊精神。从本期开始,向广大读者征询意见。

1、您最喜欢本期哪几篇文章?

2、您认为本期哪几篇文章较差?

3、您最喜欢本期哪几幅插图(包括彩页)?

4、您喜欢本刊哪些栏目吗?

5、您希望本刊还增设什么栏目?

6、您对本刊的整体印象如何?

7、您对本期的版式设计是否满意?请具体说明

8、您对本刊还有什么其它的意见和建议?

请另外用信纸写清您的回答,标明题号即可。请在信封上注明"调查"字样。并写清您的姓名、通讯地址、邮编。来信请寄本刊编辑部刘欣小姐收。截止日期为下月**10**日。编辑部将评出本月"热心读者"**10**人,赠阅明年全年的杂志!

[接上页]笔者向读者朋友们介绍NORTON UTILITIES8.0中NCACHE2的一个鲜为人知的功能:如下的命令行:NCACHE2 C:/P D:/P,就给C盘和D盘加了写保护,对这两个盘的任何写操作都不允许。取消写保护 也很简单,NCACHE2 D:/-P,就取消了D盘的写保护。

8、用DOS的虚拟命令ASSIGN隐藏盘符。运行命令"ASSIGN C=E D=E"后,系统对C盘和D盘的任何操作将转向E盘,换句话说这两个盘被悄悄藏了起来。尤其在玩游戏时这样做更有必要,这也是笔者在第6条中呼吁按程序类别合理分区的原因。不带参数的ASSIGN命令将取消虚拟设置。MS-DOS6.0是最后支持ASSIGN命令的版本,在更高的版本中使用ASSIGN应首先加载SETVER.EXE,以通过版本号检查。

如果能做好上述预防工作,再加上严格把关严防"病从口入",就可以把病毒可能给系统造成的损失降到最低。

■文/王磊

捷径加油站

1. 问：购买兼容机好还是品牌机好？

答：兼容机，由那些电脑经销商组装的微机，是的是的，名声向来不好，但是，看看那些“电脑发烧友”，可以说几乎100%使用的是兼容机，而这些人在这上面个个“门槛”特精，绝不会干“傻事”。所以，兼容机绝对没有像一些传媒所说的那样“坏”(何况用于组装兼容机的部件绝大部分是品牌机也采用的)。的确有一些不讲经营道德的经销商利用组装兼容机干过坑害顾客的事。但这类事，不也在购买的品牌机上发生过吗？反正说兼容机的坏话，没有人与你“打官司”，品牌机由正规厂家生产，质量应该好些，但高出的那部分质量与索要的价格相比，绝对不成比例，想想得到同样配置的机器，兼容机可以比品牌机省下近好几千元(配置越高，价差越大)，对于工薪阶层的家庭，这笔并非小数目的“血汗钱”难道不该省吗?！不过，购买兼容机，最好是你的身边有对计算机硬软件知识过关并与经销商无任何瓜葛的人为你把关，购机时，应就质量保证等有关事宜事先与经销商达成具有法律效力的协议，如此，你大可放心购买兼容机的。可能的话，就自己动手组装！

2. 问：到底计算机降价到什么时候购买好？

答：再别问这样的问题啦，如果购买计算机还在考虑财产保值，当然不对路，应该是黄金、债券、房地产之类的东西，人最有价值的东西还是生命，所以，最好是问：你觉得活到多少岁，才应该掌握计算机?！如果叫我说，越早越好，因为我们已经站在“信息社会”的门口，不领到这张“通行证”，将成为时代的弃儿，实在可怕！

3. 问：能否玩游戏、玩游戏有病毒吗？

答：如果你是惜时如金者，玩游戏毕竟没脱那个“玩”字，当然还是节省你的时间为好，不过，随着多媒体软件的增多，我这个不玩游戏的人也常常弄不清自己是在“学”还是在“玩”啦！如果你是因为怕“病毒”而不玩游戏，真正是“因噎废食”！千万别去相信有些人说的玩游戏就会染上病毒的说法，病毒并不以游戏为特定的传播对象，如果说被盗版越多的软件是越容易传染病毒的话，其实这还真轮不上游戏软件，倒是像Dos那样的磁盘操作系统和WPS那样的文字处理软件，甚至是防病毒软件本身是被盗版得最多的软件，可就是没人说过不要用磁盘操作系统，别搞文字处理吧。在下也不止一次地碰到过用有病毒的防毒软件去查没有病毒的系统，然后“大惊小怪”一番的，哈哈！不玩游戏也防不了病毒，玩游戏也不一定就会感染病毒，因为游戏与病毒没有必然的联系。

4. 问：现在购买计算机，可以进入Internet网吗？

答：理论上绝对没有问题，技术上也没有问题，全世界由此而热闹得可以，不由得不令人心驰神往！但是，你要面对的第一个最大的考验就是你的口袋里的“钱”了！购买网卡，交入网开户和登记费，需要好几千元钱，好吧，咬咬牙给了，还没完，每小时的使用费约需几十元，而且，在使用中，由于联结网络的信号线频带窄、传输慢，“信息阻塞”的情况要占到绝大多数，也就是说，你支付的每小时几十元的使用费，大部分会耗在什么也不能得到的“等待”之中。对了，还得问问你自己的英语水平如何，那上面中文信息真是“凤毛麟角”。看来，除非是钱多得可以交得起这笔“学费”的主，一般人还得“独钓寒江雪”哟。不过，我们期盼这样的情况越早结束越好，那毕竟是世界性的“大趋势”呀！

5. 如何从内存中撤离IMGDRIVE?

答：只需在热键CTRL+ALT+S+D+X呼出IMGDRIVE后按下CTRL+ENTER即可实现这一功能。

〖文/于建原等〗



金发歌带与三只熊 (120元)

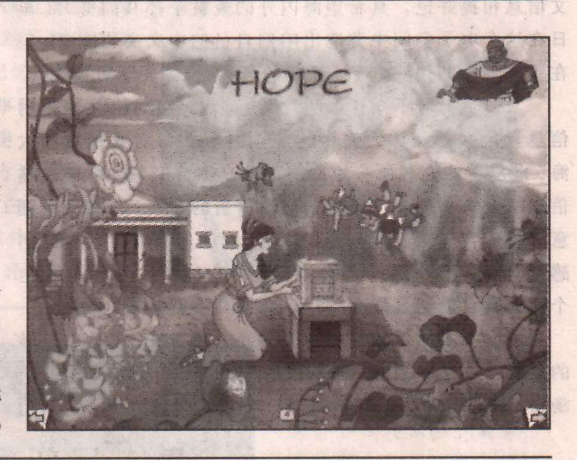
一个奇妙的童话故事。但在这里吸引小朋友的绝不仅仅是故事本身。你可以把它看做是电脑光盘里的连环画,可这本连环画里的人物会“活起来,会说话(说中文还是英文可以由你选择),故事里还穿插了四首优美的英文歌曲。据说是特别邀请美国葛来美音乐奖候选人制作编曲,系出名家手笔,当然不凡。

最有趣的应该是小朋友可以操纵鼠标在每一幅画面里“探险”,当你看到桌子下面有一个老鼠洞时,也许用鼠标一点它,里面就蹦出一只活泼可爱的小老鼠。这样的地方每幅画面上都有好几处,当然如果你不注意,就可能错过去哟!此外还有有趣的连线,着色等游戏。

当小朋友沉浸于这张光盘带来的快乐时,家长不难体会出制作者的良苦用心——几个单词在故事中反复出现,在故事中不知不觉的就可以学到新单词并练习了听力。

唯一的美中不足是如果选择中文方式,你听到的将是“粤味”的普通话,不过也许小朋友们早已在卡通片里领教过,司空见惯了。 (文/捷足)

潘朵拉的盒子 (98元)



一个人类童年时期著名的神话故事,经过现代的演绎又讲给现代的儿童听。古希腊的诸神、古典建筑,将带给孩子们一个新的神话天地。

与另两张光盘内容相比,《潘朵拉的盒子》更多的带给孩子们以知识和哲理。在他们成长的经历里,不可能一帆风顺,但只要“希望还在”,就要鼓起勇气,以乐观的态度面对生活。另外就是这张光盘的四首主题歌风格各异,旋律优美,值得聆听。仅从这四首歌的角度看,这也是一张值得收藏的光盘。当然,小朋友同样能从优美神话故事和动人的童谣歌曲中学到英文,寓教于乐是双语公司这套多媒体中英文互动式系列光盘的共同特点。 (文/乐水)



小红帽的故事 (98元)

如果要让我回忆《小红帽》是出自安徒生笔下还是《格林童话》,我是实在想不起来了。倒是记着中国的民间故事里好象也有类似的“狼外婆”的故事,还有几句歌谣“什么乖乖,把什么开开”等等,大概那时受到的教诲不外乎“大灰狼最坏”。虽然长大后狼成了我最喜爱的动物,但想来童蒙之际定然从这些故事中得到过益处的。

如今这个多媒体的盛世,我又一次重温了小红帽的故事,那是一张双语公司的光盘,中英文的娓娓讲解、生动的动画、悦耳的音乐配合连线着色等益智游戏,把这个故事包装得让我几乎认不出来了。惊喜之余,我在想:有朝一日我有了子嗣,是否把这种多媒体光盘象种种补剂一般放在他面前呢?我很有些犹豫,突然想起了古人所说:“五色令人目盲,五音令人耳聋。”我开始担心自己的后代是否能有享用高科技果实的造化了。 (文/AWEI)

编者按：随着网络话题的不断升温，一台台电脑也正策划着走出“信息孤岛”，迎接信息共享的网络时代，就连众多游戏玩家也憧憬着连网玩游戏带来的新感觉……即使我们中的大多数暂时还无法从实际上触摸网络，至少现在在理论上能先得窥网络的真面目，也算得风气之先，等网络时代真的到来时不至于手足无措。因此，本期专题综述我们推出了网络专题。特别要提的是其中关于国内业余 BBS 的内容对于已经拥有了 MODEM 跃跃欲试欲上网操练又而踌躇于 INTERNET 那不菲的收费的读者来说会有一定帮助的。

◆上◆网◆四◆感◆

●文/乐水

久闻 INTERNET 大名，一直无缘得见。最近编辑部人网，我也过了一把“上网瘾”，感受颇多。

一曰不上网不知学英文之重要性。美国人发明电脑，用英文键盘、英文命令把咱中国人折腾得好苦，不想这国际互联网又让老美抢了先。我虽上过大学正经念过几年“洋字码”，但面对 INTERNET 上到处“泛滥”的英文也叫苦不迭。当然网上也有一些中文信息，但数量实在无法与英文信息相提并论。真希望海内外的炎黄子孙共同努力，早日在这个电子空间中营造出咱们自己的中文文化圈来。现在要想充分利用好 INTERNET 的资源，只能先学好英文。

二曰不上网不知什么叫“网上冲浪”。INTERNET 上的信息量之大用汪洋大海做比毫不过分，面对这信息的大海，谁也不能究其所有地把网上信息浏览个遍。只能在这信息的大海上到处搜寻对自己有价值的东西。当在网上随意“闲逛”浏览自己感兴趣的内容时，还真有点儿“冲浪”的感觉。当然，如果没有点儿本事，弄不好就得“溺水”。我这个初学者目前还只能在“海里”扑腾几下就赶紧“上岸”。

三曰不上网不知这世界有多小。INTERNET 是个奇妙的世界，一方面它用信息构成的电子空间让你觉得“浩浩汤汤，横无际涯”，但同时作为一个便捷的通信工具它又把这个世界变得很小。在网上你可以方便地查询世界各国信息；电子邮件可把你的信件迅速发到遥远的异国亲友那里，如果对方回信，你可以在发信后几分钟内就收到；远程登录可以让相隔万里的人面对面般的聊天讨论。真正的“坐地日行八万里”，足不出户，周游世界。

四曰不上网不知什么叫“信息高速公路”。很多人以为 INTERNET 就是“信息高速公路”。我以前也这么认为。可读了比尔·盖茨的《未来之路》，很奇怪他为什么一再强调 INTERNET 并不是信息高速公路，并且称“事实上家庭里全方位的信息高速公路至少在十年内是无法得到的”。由于 INTERNET 目前利用的公用通信网（如电话网）信息传输率的限制，当我们在网上传送一些图形、动画等信息量大的数据时，就会感到它目前的速度实在够不上“高速”。我们曾为了卸载一个 62K 的压缩文件而耗时半个钟头。据说在白天线路最为“拥挤”时，INTERNET 的传输速度曾低到每秒钟仅几十个字节，简直令人无法忍受。因此现在的 INTERNET 充其量只能称之为“信息羊肠小道”。而真正的信息高速公路需要的是光缆、高速转换开关和服务器。可以预见，它的真正建成，对我们人类来说将是一个划时代的里程碑，我们期待着那一天的到来。

●实用新闻小资料●

1. 如何连入 INTERNET：邮电部中国公用计算互联网络已正式向社会开放，要加入 INTERNET 网你需要一台电脑（配置越高越好），一台调制解调器和一部电话，另外还要有一套通信软件。然后到当地电话局申请加入，办理有关手续。除邮电部的中国公用计算互联网络外，还有其它一些单位也提供 INTERNET 入网服务。不过目前国内除北京等少数城市外，许多地区还尚未开通互联网络。

2. BBS：BBS 是英文 Bulletin Board System 的缩写，译为中文就是电子公告板系统。它是利用电话线、调制解调器把几台电脑连结起来，提供连网通信服务等功能的系统。一般 BBS 的主站由商业机构或业余爱好者出资设立，其它爱好者只要拥有电脑、调制解调器、电话及通信软件，知道 BBS 的上站号码即可以拨号方式免费上网。另外还有一些商业 BBS 则采取收费服务的方式。

3. 国内主要业余 BBS 站点资料：BBS 被称为 INTERNET 的“热身场”，现向您介绍国内一些业余 BBS 的号码，如果您有条件，不妨自己尝试一下 BBS 的感觉，不过提醒您：最好采用 DOS 下的通讯软件，如 NC5 所带的 TERM95，还有就是一定要先加载中文系统，以免出现乱码。

(1)北京西点程序员站：010－62378307、8308，8309，8310(四线)

(2)珠海西线程序员站：0756－3331930，1931，1932(三线)

(3)北京大自然信息资讯站：010－64237461

(4)辽宁朝阳市东北红日站：0421－2839586

(5)上海 SHAKE－RIVE 站 021－59572197，，，，8888

(6)镇海 WinZen 站：0574－6253920（每天 18:00－7:00 开通）

(7)石家庄河北金融资讯站：0311－3031617（工作日：8:00－18:00 开通）

昂首阔步——迈入信息时代！

文/刘波

在硅谷，流传着这样一句话：每隔10至15年，计算机界必将发生一次大变革，每一次大变革都将在硅谷以至世界造就一批新的亿万富翁。象微软公司的领袖比尔·盖茨就是上一次变革的幸运儿。现在，计算机界的又一场大变革正悄然逼近。这就是JAVA编程语言及NC与PC之争。所谓NC，就是指网络电脑(Network Computer)。它设备简单，本身没有存储装置，但可通过网络执行各种通用的应用软件，并从国际网络上浏览存取信息，同时还可应用于文书处理、电子通讯及存储任何多媒体信息等领域，售价仅500美元左右。由蓝色巨人IBM公司集结APPLE、SUN等众多大牌公司欲藉此与Wintel联盟(即微软+Intel)决一雌雄。以往，微软公司总是在技术等方面领先业界一步，洞悉市场走向，处处争先，一派大刀阔斧的改革者形象。可笑的是如今，时过境迁，比尔·盖茨在不少人眼中已成为了“旧制度”的卫道士。而这一切，都是因为Internet(国际互联网)的兴起。

那么，什么是Internet？它又能给我们带来什么呢？

Internet起源于美国，1969年时只有四台主机联机，到1985年正式命名时有200多万台计算机互联，去年已达600万台，目前已有173个国家及地区入网，已有4.5万个网络联入Internet，现有用户6000余万。它是全球最大的开放的由成千上万的网络互联而成的计算机网络。它不只是把很多计算机连起来，更重要的是还有极度丰富的信息资源。它就象一个无穷无尽的信息大宝库，储存着无法计数的知识，仅学术论文在Internet上就有近500万篇。正是“穷一生之力，亦不能尽览”。Internet作为全球最大的信息超级市场，是未来全球信息设施(GII)的原型。它的出现促使人类社会从农业社会→工业社会→信息社会的转变，将彻底改变人们生活、学习、工作方式，使任何人在任何时间和地点可以任何信息媒体形式传递和共享信息，极大地缩短了时空距离。

首先在Internet上，你可以多模式地获取你想要的信息。所谓多模式，就是指利用文本、图形、图像、声音、电子表格等多种形式传递信息。一般来说，只要你能想得到的，都能在网上找到相应的信息。不久前，清华大学化工系一学生铊中毒，就是通过Internet寻求到医救方案而得以挽回生命。

其次，通过网络你可以结交许许多多的朋友，大大拉近了人与人之间的距离。也许你的这些网上朋友正身在美国，或远在南非。象我就是通过网络结交了汕头、厦门、台湾、澳洲等地的朋友。在Internet上，你尽可把自己打扮得大大方方、漂漂亮亮，将你自己的心里话透露给网络另一端的朋友，毕竟这是一个键盘控制的世界，你想成为什么样的人，只要敲击几下键盘，对方就会将什么当作了你。记得有这么一幅漫画，一只狗对键盘前的另一只狗说：“在Internet上，没有人知道你是一只狗。”著名的网络游戏MUD(网络泥巴)，简单的解释就是网络上的RPG游戏，只不过在游戏中你所遇到的全都是坐在网络另一端的活生生的人。在MUD的世界里，你可象编造剧本一样，将自己假想为某个角色，在游戏中扮演下去，在美国有不少年轻人沉迷于其中，而不愿回到现实社会中。

利用Internet还可以随时获取世界各地的最新信息。现在西方国家已有很多家大新闻机构上网，每天24小时服务，免费提供各种新闻报道，比在家看电视、报纸要快得多。喜欢游戏的朋友也可利用网络了解自己衷爱的游戏的最新动态，运气好的还能参加新游戏的测试工作，先睹为快，或者查询已有游戏的攻略、秘技等，这一切都可以在网络上轻易做到。够吸引人吧！

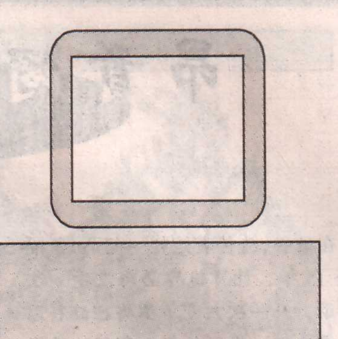
除了上述这些，Internet还有交互式远程教学与虚拟课堂、电子贸易、虚拟图书馆、虚拟医院、电子广告等众多神奇的功能。由此可见，它在我们的生活中将扮演着越来越重要的角色。

当然，网上也有一些不安全的问题，有不健康的内容，但总的说来Internet的利大于弊。Internet的安全是一个不容忽视的问题，要下大功夫加强管理，采取有效的防范措施来解决，但绝不应因噎废食。正如公园中也会发生一些犯罪现象，我们总不能因此而将公园关闭一样。

这次变革刚刚开始，但已造就了众多的风云人物。Netscape公司从无名小卒一跃成为计算机界的天王巨星，随着它的股票上市，其创始人也一夜成为亿万富翁，被美报界评为“第二个比尔·盖茨”。除此，Yahoo公司，Sun Soft公司等凭其各自实力，都闯出了自己的一片天地。

而我国从94年5月中科院高能所第一家进入Internet后，清华大学、化工大学、北京大学、电子部信息中心等相继进入Internet网。目前就北京而言上网的人数据估计大概有5万到10万之多，显然与1000万人口相比还太少，但我们也能看到这个数字将绝不是一点点增长，它必将随着人们生活水平的提高，文化修养的增强，而迅猛增长。到那时，网络入万家将不再是梦想，而我们也就真正地昂首阔步，迈入信息时代！

INTERNET 信息搜寻指南



文/李城

随着计算机技术的不断发展和越来越多的人的加入，Internet网正在不断的扩大，到今天Internet已成为联结130多个国家的200多万计算机，拥有几千万用户的超大规模的网络集合，大家遵循共同的协议，共享资源，组成了一个全新的信息世界。

WWW(全球网，简称WEB)已成为Internet上最流行的信息来源，其多媒体和超级链接的性能使其达到了炙手可热的程度。它是许多最常用的Internet应用服务的超集，其信息主题涵盖了人类生活的各个方面，从航天、分子生物学等高科技领域直至音乐、电影等娱乐项目，应有尽有。浏览WEB相当有趣，你工作在自己的电脑上，却可以搜索全世界各地的信息，帮助你完成工作，而你不用关心信息的储存方式和地点。当你进入这个世界时，在兴奋之余，可能同时又不知从何处开始。的确，即使对于一个熟练的网上用户，如何能快速准确地查找到所需的信息，也并不是一件容易的事情。一般有以下几种访问的方式：

一、直接访问

每次进入Internet打开浏览器，直接输入一个你想访问的地址，浏览器就会引导用户到想去的地方。如想看一看微软最近有什么新的动向，只需在浏览器中输入微软的URL(统一资源定位器)http://microsoft.com，就可以连接到微软的主WEB服务器上，主服务器处理用户的连接请求，并把主页信息返回给用户，由用户的浏览器解释并呈现给出来，这样用户就可以看到由文本图形声音组成的微软主页，由此可以了解微软的各个方面，从各种产品信息到经营策略。这种方式的访问最直接，但目的性比较强，需要了解被访问者的系统名。说到这里，需要对Internet的地址命名稍微做一下说明：连接到Internet的每一台主机都有一个全球唯一的地址，这个地址是由32位数字组成的，这样便于系统的定位和查找，但这对于用户来讲是非常难以记忆的，这样，人们又编制了相应的系统名来与之对应，如前面所提到的www.microsoft.com，www说明此点信息组织的方式为WEB，microsoft是微软的英文公司名，com表示它是一个商业组织，而白宫的Internet地址为www.whitehouse.gov，gov说明它是一个政府组织，带edu的说明是教育机构如大学研究所等，有时在此基础上需要加上地理域名，如cn代表中国，tw代表我国台湾地区，uk代表英国等。由此可以在访问时做一些小小的推测，像用www.ea.com能找到游戏界有名的EA公司，虽然并不一定总是有效，但值得一试。

二、利用索引工具

Web是非常庞大的，而且其信息量每天都在不断地增长着，在搜索一个主页或其它的信息时，花费几个小时是常事，这样会浪费大量的时间和精力。于是在Web上有很多的索引、数据库及搜索工具可以帮助你快速的缩小查询的范围。其中一些工具的搜索能力是很强的，它们的搜索范围广泛，搜索时间较短，精度很高。比较知名和常用的是YAHOO、INFOSEEK、LYCOS，它们当中都包含了索引和查询工具，下面分别做一下简单的介绍：

YAHOO 地址 http://www.yahoo.com/

YAHOO是一个很庞大的Web页面的类别索引，它将信息源按专题分类，如艺术、教育、体育、卫生等，每一大类下再逐级细分，引导用户逐级追索到所要访问的站点上，其中所包括的搜索工具可对标题、系统名等进行查询，它非常有名，每天被访问的次数最多。

INFOSEEK 地址 http://www.infoseek.com

Infoseek顾名思义，突出的是其强大的搜索能力，虽然它也包括分类索引。它可能提供了internet最复杂全面的全文检索服务，分为免费和收费两种，其英文检索的结果非常精确。收费的服务范围更广，精度更高，速度更快。

LYCOS 地址 http://www.lycos.com

Lycos同样也是一个Internet上强大的查询工具，据称它包含了91%的Web网点。

以上简单介绍了在Web搜寻信息的一些方法，最后不要忘了浏览器中的BOOKMARK(书签)功能，随时将喜爱的网点加上，下次访问时就只要用鼠标点一下就可以了。准备好，开始探索Web的世界吧！

500 美元的网络计算机面世

文/陈幼松

从计算机发明到今天已整整过了50年。在这半个世纪里，它的发展经历了三个阶段。第一阶段是以大型机为中心的集中计算时代。第二阶段是以工作站、个人机为中心的个人计算或分散计算时代。如今已开始迈入以网络为中心的网络世纪，它是计算机发展的第三阶段。随着网络世纪的来临，网络计算机(NC)也就应运而生。

网络计算机的特点

标志着计算机进入网络世纪的是，近看来 国际互联网(Internet)的用户猛增。1994年底它还只有2500万用户，1995年底便增到6000万，预计现在已达到1亿，而2000年时可达到5亿。

网络世纪的特点是软件和硬件资源都尽可能放在网络上供大家共享，各种处理也尽可能由网络中的服务器来进行。这也就决定了作为网络终端的网络计算机特点。

由于资源和处理都尽可能地集中到网络上，所以用户面前使用的网络计算机，可以只起进入网络的端口作用。更形象地说，它成为接到网络上的“水龙头”。所谓信息媒体是指可以像利用报纸、电视一样，利用计算机来取得各种信息。网络的“水龙头”正是指可以通过它从网络上源源不断地取得所需的信息。

因为把原先的大部分功能都转移到网络上，所以网络计算机变得很简单，因此才有可能只要500美元。虽然去年11月世界最大的计算机展览会COMDEX上，才提出500美元计算机的概念并成为热门话题，今年上半年便有第一批500美元的网络计算机上市。据报道，今年底便会有大量的网络计算机上市。网络计算机将拥有三大市场需求

第一是企业市场。列名于美国《幸福》杂志最大500家公司名单上的企业，将是网络计算机的第一批使用者。这是因为它们已拥有高速网络，而且管理普通PC的费用不断高涨。据调查，拥有一台商用Windows PC机，五年的管理费用便需4万美元。而使用网络计算机时，许多工作移给网络，用户便省事多了。另外，使用网络计算机不必购买庞大的软件包，而可从网络上使用组合软件和拼接程序(applet)，这又可省一大笔钱。所以它才受到大企业的青睐。

第二是学校市场。据统计美国公立和私立的中小学中，学生拥有的计算机，多者虽已达到每人一台，但少者每7人才有1台。而且中小学拥有的计算机中，几乎有一半是老掉了牙的8位机。一旦出现了500美元的网络计算机，学校便会大量购买供学生使用。那时，便用不着再把计算机放在实验室里供大家共同使用，而是每个学生可以人手一台。

第三是家庭市场。当价格降到500美元，而且能够利用它在家购物、在家使用信用卡时，家庭将会大量购买它。另外，网络计算机还可当高级游戏机使用。

促使网络计算机市场迅速扩大有两个因素。一是互联网上的Web(环球网)正在生成巨大的电子信息库，使信息全球化。二是千百万的人需要访问这样的库，以便在处处需要信息的世界里生存。

网络计算机的出现已是瓜熟蒂落

现在硬件和软件技术也已为网络计算机的出现准备好了条件，可以说已经是瓜熟蒂落了。

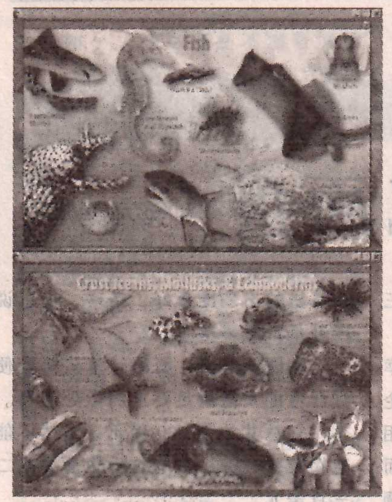
在硬件方面，网络计算机需要便宜而性能又能满足要求的微处理器。

它总共才值500美元，当然不能使用奔腾(586)，因为这动辄便要花二三百美元。

使用现代设计工具和标准模块，能够容易地把快速的RISC处理器内核同许多其他部件集成在一个芯片上。这不仅可省许多钱，还可为特定用户制造专用的高集成度芯片。最近，LSI公司发表了名为“Internet on a Chip(一个芯片便完成互联网所需工作)”的超级芯片。它包含有根据网络计算机厂家选择的CPU内核、图形处理器、音响处理器、存储器控制器、调制解调器等众多部件，但总共只要50美元。所有这些说明，硬件方面已为制造网络计算机准备好条件。

在软件方面，首先需要轻便而又能同Windows抗衡的操作系统，这方面也取得重大进展。目前已有Acrn的RISCOS和Geowork的GEOS这两种操作系统特别适合于网络计算机。二者都可在过时一代的CPU上运行，而且只要1MB内存。然而二者都能对程序开发者和用户提供丰富的功能。

网络计算机的出现并不意味它将取代PC，而只是PC的补充。全球还有许多地方PC不足，公司中演示、自学培训、在线编制文件、互联网检索、电子邮件、数据库访问、简便的扩展表等方面的工作，用便宜的网络计算机便能胜任。所以至少在今后10年内PC和NC将共同发展、互相补充。



HOME 系列的极品

海洋大百科 (Oceans)

■文/刘波

80486 以上，至少 4MB RAM，Windows 3.x 或 Windows 95 下运行

还记得十几年前风靡一时的美国连续剧《大西洋底来的人》吗？机智勇敢的麦克·哈里斯，聪明美丽的伊丽莎白·玛莉博士，一天到晚笑嘻嘻的



大胡子坏蛋舒拔及其笨蛋助手白德，还有那先进的海鲸号潜艇，迷人的海洋中无穷无尽的神奇故事……

作为一位生活在都市中的人，一天到晚眼前晃来晃去的除了车水马龙就是由钢筋水泥建成的高楼大厦，呼吸着都市中污浊的空气，去海边游玩，领略海洋的风采，呼吸海边那清新的海风对大多数人来说还是可望而不可及的。

今天，向您介绍美国微软公司出品的一款 Home 系列的精品————《海洋大百科》，它将把您带入那迷人的海洋，展现海洋中丰富的资源，讲解众多有关海洋的知识，通过这张光盘，对海洋进行一次彻底的了解，完成一次神奇的旅行。

旅行的第一站让我们先了解一下海洋的主人————世世代代栖息其中的各种动物。在这里，有近百种各类海洋生物全方位的介绍，包括鱼类，海洋哺乳类，爬虫类，软体动物等，且每种生物各有一段简而精的视频录像，未曾去过青岛水族馆的朋友们终于可以大呼过瘾了。充满了神奇色彩的美人鱼（儒艮），难得一见的鲨鱼产仔，迷幻的鲸鱼之歌，再加上深海生物的奇观，将把我们带入一个前所未见的神



奇世界。

走出梦幻水族馆，旅行的第二站便是水的世界（A World of Water）。海洋环境，海洋分布，水下奇观三个讲座将从不同方面使您对我们所生活的这个星球上的海洋产生全新的深刻认识，小到旋涡，潮汐的产生，大到地球的水循环过程及海洋食物链。怎么样，想不想成为一名海洋学方面的专家？

“人与大海”（People & the Sea）则是旅行的第三站。通过前两站的参观，想必您以对海洋本身有了较深的认识，那么人类和海洋之间又是怎样一种关系呢？在这里，您将通过大量的图片，影片资料了解人类从古至今在海洋方面的科学研究，探索，及人类一切与海洋有关的活动。古希腊神话中有关海洋的种种可怕传说，柏拉图著作中所提到的神秘的亚特兰蒂斯大陆，近代的冰海沉船，百幕大三角区，再加上人类对海洋资源的挖掘与利用，如船只的演变，海战，海盗等人与大海的产物。喜欢赛艇，战舰的朋友们更可在这里找到自己的所爱，从原始人的独木舟一直到现代的航空母舰，应有尽有。这一切，构成了人与大海这一永恒的主题。

经过三站的集体旅行，是不是想





单独行动了?先别急,前面有6位职业导游正等着您呢。他们之中,既有独身航海者Kim小姐,十八世纪的海员Eli,也有潜水教练Frank,国际海洋营救组织的Curtis,再加上海洋学者Rebecca,阵容够强大吧!他们每个人都有一段属于自己的故事,走近他们,认识他们,认真地听一听,将会学到很多东西。留心的读者一定注意到了还差一个导游。“他”可不一般,这就是外星访问者Zarka。通过阅读Zarka向母星发回的报告,你将从一个外星人的角度重新认识海洋与人类。

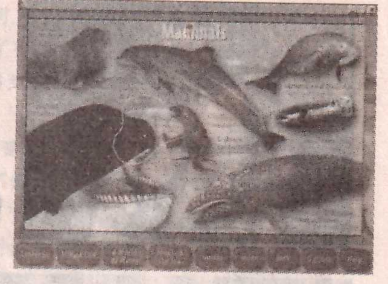
旅行快结束了,小憩片刻,让自动浏览器(Random Jumps)带你回顾一下旅程,说不定又会有什么新的发现呢!

这款《海洋》的界面风格与《危险动物》相类似,简明形象的图形化像标,多种多样的搜索引擎,丰富的语音,100多段视频录像,保持了微软Home系列的一贯风格----生动形象,易学易用。在使用过程中,不时穿插一些小测验(Quiz),数量有近百个,如识别不同种类的海洋生物,解释潮汐的形成等,简单而有效,其好处自是不言而喻。700多篇文章,多达10万的单词量,相信不仅会使你学到不少海洋方面的知识,更加锻炼了你的英语阅读能力与听力。更棒的是700多篇文章均配有彩图作背景,这些彩图有的是一些世界名画,更多的是一些拍摄水准一流,极其漂亮的风景照片,既有海底奇观,又有岛国风情,美不胜收。当你阅读文章时,画面并不是绝对的静止不动,不时的会有一只白色天使般的和平鸽在屏幕上盘旋,或是一只大北极熊迈着沉重的步伐走来走去,使画面随时着保持动感。除此之外,《海洋》还提供了40余幅壁纸,它们可都是高清晰度真彩色的,选一张作Windows的封面,一定会羡煞很多人的。



更为可贵的是,这款《海洋》并不是一部普普通通的海洋大百科。在游览过程中,无时无刻你都能感受到编者对海洋生态问题的忧虑。世界野生动物保护基金会(World Wildlife Fund)在其中多次出现,向读者揭示人类对海洋生态的破坏,石油污染,捕鱼业的泛滥,生活垃圾向海洋的倾泻等。还记得海湾战争后,被石油污染的海面,在石油中挣扎的成群的海鸟吧,那个画面,又有谁看了会不心痛。人类向海洋无止境的伸出双手索取,直到有一天,取无所取,那时,人类所要面临的恐怕就只剩自己的生存问题了。难道人类真的要自己毁灭自己吗?!

保护海洋,保护大自然,就是保护我们自己!



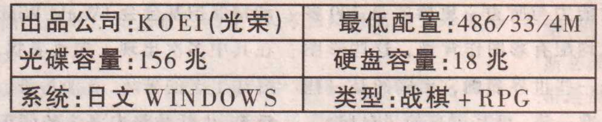


按:这张Oceans实在是太美了,编辑在电脑旁足足看了一个下午,那一声声鸥啼,那一声声的潮汐深深地撩拨着我的心,暑假快去海边吧!

——责编 阿魔



三·国·志



■文/罗曜

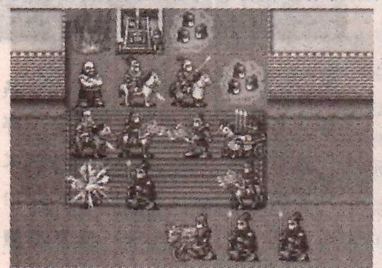


出品公司:KOEI(光荣)	最低配置:486/33/4M
光碟容量:156 兆	硬盘容量:18 兆
系统:日文 WINDOWS	类型:战棋+RPG

为了保持自己的市场占有率和在玩家中的号召力，在《三国志Ⅳ》和《三国志Ⅴ》这两个巨作之间，光荣公司于95年推出了小品型的游戏《三国志·英杰传》。出乎人们意料的是，它以只有5兆不到的"超轻量级"容量竟释放出了惊人的魅力，没想到一向被人称为SLG之王的光荣做战棋类游戏也是这么有板有眼。常盛不衰的三国题材加上新鲜的玩法，《三国志·英杰传》的出现使得《吞食天地》、《三国志赤壁之战》等"三国"黯然失色。在中国玩家之中，它的受欢迎程度绝不亚于"天使"系列，"炎龙"系列这些战棋类的"元老"。

光荣公司乘胜追击，前不久又推出了它的续作《三国志·孔明传》，仍然是战棋+RPG类型，它上佳的表现一下子让其他公司的那些同类游戏统统成了"等外品"。

单光碟容量，CD音轨，640×480/256色分辨率，令它足以傲视群雄(《日蚀》在容量、画面上虽不输于它，但可玩性实在太差了)。背景画面全部用3DS制作，光亮度和光泽度都非常好，一改《三国志·英杰传》暗淡的画风。函谷关和长安气势磅礴，令人叹为观止；五丈原的营寨精巧别致；而云南的城寨又充满了异地风情。单挑以AVI动画来表现(WINDOWS+3DS+AVI+CD似乎成了光荣游戏的新标准，君请看《三国志Ⅴ》和《VR三国志1.0》)，分辨率可调。只是赵云、关羽等人满嘴日语，听上去未免有些不伦不类。人物头像色彩鲜艳，且第一次加入了侧光效果，是包括《三国志Ⅴ》在内的现有三国类游戏中最好的。特别值得一提的是在宫殿和议事厅中的主角和NPC都非常有意思，不仅有下跪、摔倒、作揖等普通动作，还有一些符合自己个性的特殊动作，如关羽在华容道放走了曹操之后诸葛亮要杀关羽，张飞会挥舞着胳膊，满头是汗地嚷："不要杀我兄长！"



和刘备相比，"贤相"诸葛亮似乎更受中国老百姓的爱戴。只是，以诸葛亮作主人公和以刘备作主人公最大的不同就在于：诸葛亮的防御力太低了，很容易被人打死，所以不可以让他冲得太靠前，他一死，战役就失败了。整个游戏以诸葛亮的一生为主线，共五章十九幕，分为三大部分。

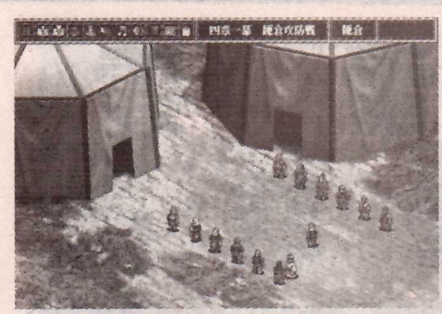
一、从"博望坡孔明初用兵"到"三足鼎立形成"。这一段故事叙述得较为简单，约占整个游戏的四分之一。这一部分的战役难度较低，不要只满足于过关，尽量多杀敌人，提高等级。

二、"七擒孟获"及"六出祁山"。这是诸葛亮一生之中最大的两件事，游戏描写得非常详细，将其中的每一场战役都呈现在你的眼前，你将亲自指挥历史上著名的"盘蛇谷之战"、"街亭之战"、"葫芦谷之战"等战役。这一部分非常尊重史实，绝不会发生关羽、张飞、黄忠、庞统等人不死的事情。熟悉《三国演义》的朋友会感觉非常亲切。



三、"北伐中原"。这部分纯属虚构，大概情节是这样的：诸葛亮大军远在眉城作战，孙权突然毁盟，派陆逊率兵攻下吴蜀边境的白帝城，前军直扑巴西。巴西一旦失守，成都就无险可守了。值此危急时刻，诸葛亮的儿子诸葛瞻和赵云的儿子赵统、赵应担当起了把守巴西的重任，同时诸葛亮火速驰援，击退了来犯之敌，并趁势收复了白帝城，使得孙权不得不重新恢复吴蜀伐魏同盟。然后诸葛亮继续北伐，消灭了魏国，扶汉献帝重登帝位，完成了刘备匡扶汉室的遗愿。

战斗时，地图比《英杰传》大了许多，人也大了，所以摒弃了攻击时的小动画，而以大地图上的动画代替，特殊人物如赵云、姜维等还有与众不同的动画。在战斗方面，《孔明传》与前作最大的不同有两点：一是所有人物在遭到攻



击后都会有反击；二是有时厉害的武将能一下攻击敌人两次（反击也一样）。这使得玩家在作战时要考虑的东西多了不少。比如你要攻击一个重骑兵，如果你派四个重骑兵上去轮番打，敌人虽然死了，你的人的耐久力也被反击掉了不少，如果敌人碰巧反击了两次，你的损失更大。正确的攻击次序应该是这样的：先派可以斜向攻击的兵种(如武道家、近卫兵、战车系列等)去攻击他，因为骑兵不能斜向攻击，所以无法反击，然后用弓箭手从远处射他，让会放火的人放火烧他，直到他的耐久力少到可以在一次攻击之中被打光，就可以派个重骑兵一蹴而就了。这样，可以毫发不损地消灭一个敌人。可不要小看被反击掉的那些耐久力，在最后残酷的战役中，每一点耐久力都是事关生死的。照此类推，可知道在攻击弓箭手时，尽量不要使用弓箭手，而应该使用近战兵种。

《孔明传》增加了许多兵种，有一些新添的兵种需要特别说明一下。

南蛮骑兵：可以进树林，攻击力很高。

虎使：可以一次攻击站在同一条直线上的三个人，而只被一个人反击。

蛇使：可以使被攻击的人中毒。中毒的人每过一个回合，耐久力自动下降一些。

象使：可以使被攻击的人混乱。

藤甲兵：刀枪不入，但非常怕火系的计策。（马超单骑探敌情那关，应该让马超、马岱哥儿俩多带几个火系的计策书，否则过关是不可能的。）

物资队：会使三个非常有用的计策。“献策”，耗计策值12点，将别人的计策值恢复24点。“升格”，将等级够高的部队升级为高级兵种。（你可以省下升级的钱去买各种昂贵的武器和护具）。“坚固”，对一个部队使用“坚固”两次，可以使他的防御力在五个回合之内上升大约100，在艰苦的攻城战中，冲在前面的部队是需要这种照顾的。

皇帝：极其可怕。攻击力、防御力、耐久力、计策值奇高，会使的计策极多。当你遇见孙权和司马懿时，你会感到你的部队就象是一群小孩一样。



武道家：机动力高（与骑兵一样），攻击力高，可斜向攻击，在城市里的时候，可以直接从民房上面走过去，是不可缺少的攻击型兵种。

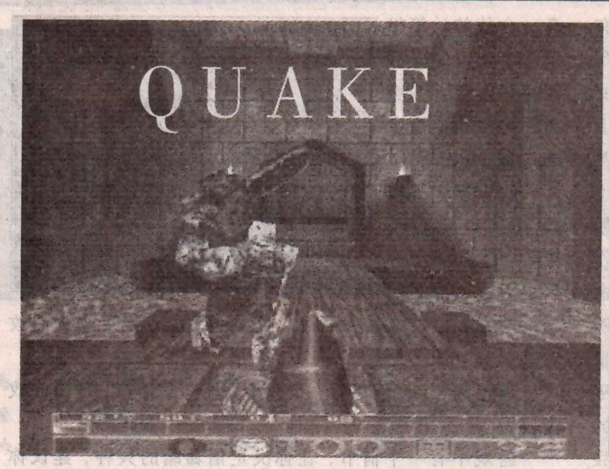
近卫兵：会“伪情报”、“补给”及火系计策，可斜向攻击。

游戏中有一个情节，让你决定诸葛瞻的兵种，建议你定为最后这两种之一，因为在最后的攻城战中，这两种兵种甚至比骑兵还有用。

由于兵种增加了许多，物品也随之多得吓人。每个人都有武器、防具、车马这三项，只要你有钱，可以大幅度提高部队的攻击力、防御力和机动力。部队升级了，还可以配备更高级的物品，在这一点上，有着浓厚的RPG色彩。当赵云穿着将军铠，拿着项羽之枪，骑着白龙马杀入敌阵时，那是一种什么感觉？

经过大小近百战，诸葛亮终于完成了刘备未尽的事业，他站在大河边，往事从他脑海中一幕幕闪过：战乱中父母双亡、刘皇叔三顾茅庐、白帝城刘备托孤、失街亭怒斩马谡……他缓缓步入大殿，两旁的文武大臣在躬身向他行礼，而此刻他在深深怀念着于他有知遇之恩的先帝和勇猛过人的关、张二位将军。看到这儿，我不禁有些遗憾，假若当年诸葛丞相当真见到了汉室重兴的和平景象，他该有多高兴啊！





雷霆终结者

■文/刘波

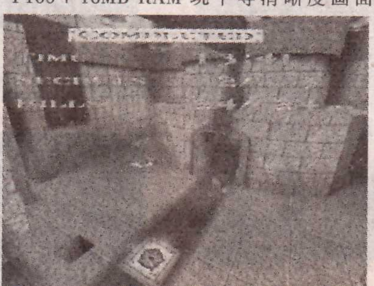
出品:id SOFTWARE 公司	
最低:Pentium 60,8 MB RAM	
建议:Pentium 100、12 MB RAM 以上	

当今，玩家期望度最高的游戏除了智冠的《三国演义 II》就是 id SOFTWARE 公司的《QUAKE》了。从去年六月份就叫嚷着要发行的谜一样的《三国演义 II》干脆改名为《三国演义 97》好了。而《Duke 3d》的推出，好似狠狠地向以制作《DOOM》系列而闻名于世的 id SOFTWARE 猛击一掌，目前，《Duke 3d》的世界排名已跃升为第二。(第一为《文明 II》)。

终于，id SOFTWARE 公司从沉默中觉醒！今年 6 月 22 日凌晨 3 时，该公司宣布《Quake》网络共享版将于当日下午推出。晚 7 时，世界各地已有 1300 多人焦急地在网上等待，已期能够早些拿到。随着一串下载地址的公布，《QUAKE》与玩家们正式见面了。

《QUAKE》到底怎么样？让我们先看一个记录：从 6 月 22 日起一周内，该游戏被 250000 多次下载，500000 多人定购《QUAKE》的正式版光盘。惊人的数字背后必然说明了《QUAKE》的迷人程度。

以往我们所见到的此类游戏，最初也是 id SOFTWARE 首创的，名为《WOLF 3D》，若以它为这类游戏的第一代，《4D》可算 1.1 版，《DOOM》为第二代，《DOOMII》可为 2.2 版，《DUKE3D》则可为 2.5 版。而《QUAKE》就是真正的第三代！从技术角度讲，《DOOM》只能算 2 维的，《DUKE 3D》的效果虽然好些，但也只能认为是“2.5 维”，因为它们中的造型还都是用位图一张张”贴”出来的。打个比方，《DOOM》中的每个怪物都储存从 8 个方向看过去的图片，怪物若发火球，将其分解为 8 个动作，则 8 个方向共 64 张图片。游戏过程中自动计算玩家与怪物的相对位置，由此调出相应的显示。也就是说玩家真正看到的还只是二维的图片。而《QUAKE》则不然。它的人物造型是用位图一点点“搭”出来的，运用了《VR 战士》中的 POLYGON 技术，在游戏过程中，根据数学模型及相对位置实时计算画出，其效果就象”鬼屋”似的，当然造型要漂亮细致得多。由此也可戏称为“鬼屋式的 DOOM”。这么好的效果，对机器的硬件要求自然极高。普通 486 的机器是不用想了。P75 只能达到每秒 15 帧，我用 P100 + 16MB RAM 玩中等清晰度画面



都有些跳动感。若想在最高清晰度下得到顺畅画面，我看至少 P133，当然这跟显示卡也有很大关系。(别被“刘言”吓倒，我在 486/ 8/ 66 的机子上试过，慢是慢，敌人想打我也慢，正可以慢慢杀敌。哈哈！对了，我还从刘波手中抢了一个“宝物”Univde5.2 该软件竟将 1M 显存虚拟成 2M！－－阿魔)

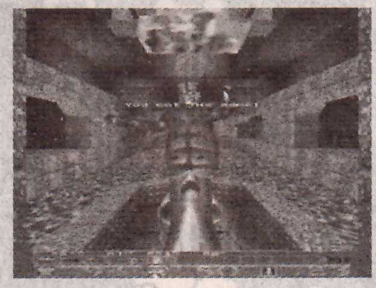
游戏共包含了 4 个场景：“Dimension of the Doomed”，“Realm of BlackMagic”，“Netherworld”，“The Elder-World”。每个场景由 6－7 小关组成。难度分为三级：易 (Easy)，中等 (Normal)，难 (Hard)。玩家进入场景及选择难度不再象以往其它的游戏在菜单中修改，而是一进入游戏有三个传送门，分别对应三个难度，进入相应的门就代表选择了相应的难度。而你要想进入“Hard”难度，必须先跳过熔岩池，也就是说你若没有一定的操作技巧，想进“Hard”的门都没戏。选择难度后，道路又出现四个分支，不同分支将把你带入不同的场景。进入场景后，你就无法回头了，你只有运用所有的智慧与力量向前冲破重重险关，打破关底，才能重新传送回起点，进入其它场景。是不是设计得很有特色。

游戏中共提供了利斧，霰弹枪，射钉枪(够酷吧！)，掷弹筒，火箭，电光炮等九种武器。血淋淋的利斧一下下剁在敌人身上，血花四溅，而射钉枪可以在 5 秒钟内打完 200 发子弹（钉子），任它什么妖怪也休想活命。

《QUAKE》中的怪物造型生动细致，真三维效果，打起来倍觉痛快。有一见你就扑上来乱咬的猎犬，手持霰弹枪的敌兵，左手握电锯，右手不住抛出钢管手榴弹的巨怪，更有可怕的“大猩猩”，一蹦一蹦地朝你扑来，再来一个死神的拥抱，任谁也吃不消，并且这个怪物还一枪打不死，让人很头疼。除了这些还有手持利剑的武士，双手合

拢就发闪电的巫师，关底还有让你万分心跳的比两层楼还高的熔岩巨魔……

在每一小关中与《DOOM》类似，都有不少秘密（Secret），找到它们会得到不少好东西，如先进的武器，装甲，防



水服，防化服，隐身戒指等，当然，若一个秘密也找不到也能过关。据 id SOFTWARE 称，这些秘密隐藏得很巧妙，但只要玩家足够细心，就能找到一些线索。遍历搜索所有的墙壁是最笨的办法，应多用用头脑、眼睛去思考去观察。有时抬头发现墙上有个天使标记，或墙壁下面闪闪发光，或偶尔听到异样的声音，这一切都是寻找秘密的线索。关键就是要胆大心细。

《QUAKE》中所营造的恐怖气氛毫不逊于“鬼屋”系列，重重的机关，行动诡异的敌人，往往打你个措手不及。冲进一道门，发现墙上有个机关，满以为又是哪个秘密通道的入口，一按，进来的门轰然关上，四周墙壁顶部出现数个左手电锯，右手扔钢管手榴弹的巨怪，一时间，无数的钢管手榴弹朝你扔来，你就象被关在一个盒子里，无处可逃，只有死拼，当然是九死一生了。走路时也要小心，墙上，天花板都有机关，不时向外射出暗器，有时一不小心落入陷阱，但见一面大钉墙缓缓向你推过来（就如同《古今大战秦俑情》中的情节似的），那真是叫天天不应，只怕你早已吓得目瞪口呆了。我的几个擅长打 DOOM 的朋友玩过几关后，脸色惨白，问其感受，曰：”胆战心惊！”

id SOFTWARE 在这款游戏中做了不少改进，十分体贴玩家。在闯关过程中屏幕上常常会出现一些提示，提醒你下步的动作。以前在打《DOOM》时若要不停奔跑，必须一直按住跑键。在《QUAKE》中则加以改进，玩家可以设定“Always Run”选项，省却了一直按键的麻烦。

《QUAKE》的网络功能不可不提。它支持合作模式与对战模式两种。对战模式又分”混战”与”队战”。”队战”即把上网的玩家分为两队，互相攻击。胜利条件可以设定为限时或限命两种，到时自动退出并统计得分，战果，不再象《DOOM》似的不“退”不休。从原理上讲，《QUAKE》可以支持任意多个人同时游戏，但由于网络传输速率的影响，很难真正做到这一点。id SOFTWARE 也表示，若 50 人同时上网结队厮杀，按目前的网络状况可能性还不大。一般 16 个人还是可以的。

相信不久的将来，将会涌现出很多“QUAKE－TOO”游戏，这是一个必然的趋势。有时候静下心来想一想，能够亲眼看到亲身体会到游戏界的一步步改进，提高，也是一件很惬意的事情。

（另据 id SOFTWARE 公司称，有第四种难度－－－－噩梦（Nightmare），他们怕吓坏玩家而将入口隐藏了起来，我是没有找到。特在此写出，供玩友们试试）

[CHEAT CODE]



（据说闻听 QUAKE 光盘即将发售，美国各药店、游戏专卖店已屯集大量销酸酣油）

在游戏过程中按下～键（在键盘左上角），弹出菜单，可键入以下命令：

VID－MODE xx：改清晰度。xx 可取 0 至 25。（需 Univde 5.2 可上到 1024×768）

GOD：不死。再敲一遍则取消。

IMPULSE 9：加全所有的武器，弹药，钥匙。

NOCLIP：穿墙

MAP E＃M＃：选关



NOTARGET：隐形

STATUS：显示当前状态

QUIT：退出游戏

RESTART：重新开始

CONNECT：联网

RECONNECT：再次联网

NAME：改名字

VERSION：显示版本号

SAY：（＝TELL）通话

SAY-TEAM：向另一队的所有人通话

COLOR X Y：修改衣服颜色

PAUSE：暂停

KICK：禁止某人进入联网游戏

LOAD：取进度

SAVE：存进度

GIVE H：给同伴药箱

GIVE S：给同伴弹药

GAMMA：调整屏幕显示

按：最初拿到这个游戏时很不以为然，画面竟不能“枪毙”Duke，但一上手便深坠于 ID 公司的这个“危险的世界”之中而不能自拔，特别是 Quake 中的音效，枪击声、喘息声、惨叫声、火焰燃烧的噼叭声、铁石相触的回荡声……这一切营造出的“惊魂气氛”是我赴汤蹈火、义无反顾、独闯魔窟最大动力。与《第七访客》、《幽魂》相比，更真实、更具震憾，难怪游戏的名字叫 Quake（直译：地震）。

目前的游戏论其表现手法，不外乎传统绘画、VR 拟实、与交互式电影，孰优孰劣，争议四起，最终鹿死谁手，QUAKE 给我们一个响亮的回答。

——责编 阿魔



集大成的SLG
精武战警

●文／良丰

种类:SLG	出品:香港安信
容量:2CD	配置:486/33、SB、CDROM

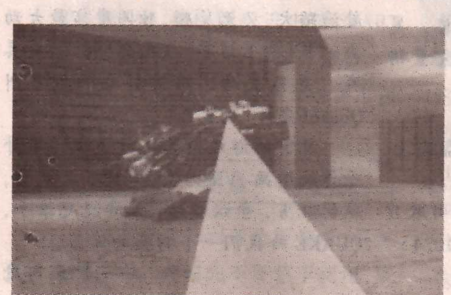
游戏背景

时间:二十一世纪初
地点:亚洲与欧美
人物:精武战警们
事件:平叛之战

★沧桑巨变——新亚洲的崛起

游戏虚拟了一个二十一世纪的国家一亚洲共和国，由于共和国经济的飞速发展，以及整个亚洲的军事、政治、科技、经济、文教卫生等诸方面的发展使亚洲渐渐成为世界的中心，并于公元2008年10月5日成立了以亚洲共和国为主席国的“亚洲国家联盟”，总部设在香港（本人更希望将总部设在北京，不过97之后，香港不过是我们的城市而已）。世界的军事、政治以及经济的格局由此而重新划分。

自从亚洲国家联盟成立后，亚洲各国的经济得以协调一致的高速发展，各国关系良好，人民安居乐业，各国间进一步加强了经济与文化的交流，整个亚洲如同一个统一的多民族大家庭。



亚洲共和国的军事科技发展更是如日中天。特别是在研究和开发人类的生物潜能上取得了重大的成果，精武战警便是其一，他们看似常人，却有着超人的神力。

适者生存，优胜劣汰是宇宙间物竞天择永恒不变的真理。亚洲的强大不仅使所谓“力量均衡”得以重新界定，同时亚洲共和国在世界军事、政治、科技、经济舞台上的风骚独领也使得西方列强之首一度有“世界警察”之称的亚米加合众国(Unitell State of Amike)为之黯然失色。

★风流雨打——欧美的危机

在亚洲共和国迅速崛起的同时，欧美诸国正呈现出经济危机的征兆，由于拒绝学习东方的长处，欧美经济与文化已成为落后与闭关自守的代名词，整个欧美竟呈现出“中国封建式的发展状态”，“三十年河东，三十年河西”历史的无情正是人们咎由自取。

昔日的“世界警察”虽然赖着列强之首的席位不下，但其严重的社会失业率，极大地破坏了社会的稳定性，犯罪率直线上升更是数破记录，这一切都加剧了亚米加合众国

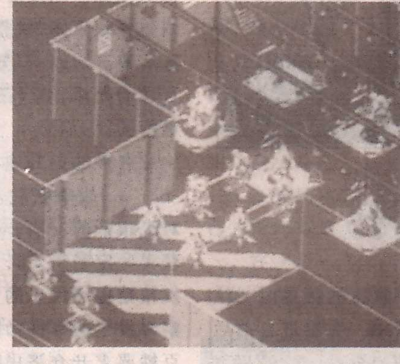




经济的迅速衰退，此时用“纸老虎”来形容这位昔日霸主真是再恰当也不过了。然而他们能就此甘心吗？

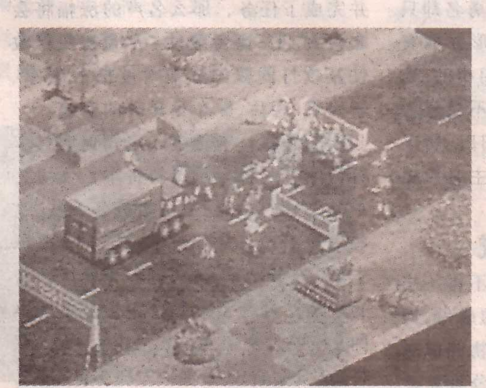
★时不我待——战斗已经打响了

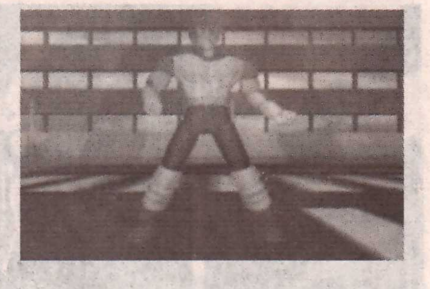
一切旧事物绝不会甘心情愿地退出历史舞台，亚米加合众国自不例外。为了削减开支，亚米加政府加紧了国有资产的私有化，想以此作为一剂“强心剂”以挽救疲软的经济，首先私有化的是警察，警察部队由素尔电脑公司全权接管，因为该公司研制了一种机械战警，这种战警的内部由人来驾驶，外部是机械装甲同时还配备了先进的武器，而且移动灵活，威猛无敌，深得警员们的喜爱，并戏称之为“超级警服”。



本来亚米加政府是想在社会稳定之后将“超级警服”装备军队，与“亚共”打一场世界大战……然而“黄粱未熟而美梦已醒”，制造“超级警服”的素尔集团私人有限公司看到自己控制的“警察”武装比政府军的武装还要强大时，野心勃勃的素尔公司开始了推翻政府活动，妄想自立为王实行独裁统治。

亚米加政府此时已无力回天，只好屈膝于“亚共”，请求亚洲共和国帮助他们平息国内的叛乱。“亚共”为此派出了一支具有超人能力的小分队——精武战警别动队，精武战警们以红十字会成员的身份前往亚米加，从此展开了一系列惊心动魄的战斗。精武战警的使命是发现并消灭所有的“超级警服”，彻底摧毁素尔公司的兵工厂，最终除掉素尔的总裁罪魁之首——巴利斯。





印象两点

★鱼与熊掌兼得

这部游戏运用了大量的3D动画来表现战斗的壮观景象，效果真实而震憾，45℃的常规战斗场面比起《暴力辛迪加》更是酷上N倍，各色人物战警，市民以及战车、路灯、房舍等其它物品皆制作得异常精美与细腻，人物主角的头像完全是《特勤机甲队》的风格，亮丽非常。

看惯欧美机器人大战的我，一直对日式游戏的“小家子气”嗤之以鼻，然卡通风格又是欧美游戏所不及，正所谓“鱼与熊掌不可兼得”。令人欣喜的是香港安信电脑公司在国内发行的这部双CD超级战略游戏，集战棋、策略、格斗与角色扮演于一体；融卡通漫画、3D动画于一身。《精武战警》可谓是《特勤机甲队》+《前线任务》（超任游戏）+《VR战士》式的新一代SLG。

★爱江山，更爱美人

游戏在紧张的战斗中融入了一段曲折浪漫，悱恻缠绵的爱情故事，给残酷的战斗平添了几许旖情与诗意，到底发生了什么？我就不在此多言了，还是留给玩家们自己去“经历”与“体味”吧！





文/刘俊 熊韬 郦峥 朱克

(接上期)

晋级篇～龙腾四海

● 人材取得

刘、曹、孙之所以能各据一方，形成三国鼎立的局面，手下一群贤臣良将的作用是绝对不容忽视的。刘玄德三顾茅庐求得诸葛孔明的典故更是传为美谈。在《三国志Ⅴ》中玩家当然也要礼贤下士，尽量招募各种人才辅佐国事。以下就是笔者总结出的几条广纳群贤的经验：

①养成每月查看情报收集武将资料的习惯。一般每月总会有新武将被别国邀出山仕官。那时他们的忠诚度往往不高，是挖墙角的大好时机。因此若每月不浏览武将情报，就会错过这种稍纵即逝的机会。

②登用武将前的准备工作——降低忠诚度。相中的人材有时忠诚度很高，无论怎么拉拢，他也老骂你是"国贼……"之类。那时就得想办法降低他的忠诚度。最有效的办法是把他们的君主抓来，一刀斩了，那样其手下的武将忠诚度会普遍下降。另一种办法是派一批计略担当官轮番到武将所在地散布流言，但这招一般只对该城内忠诚度最低的武将有效。

③注意参谋的进言。选择登用的武将后在出现参谋进言的菜单时，注意改变一下登用费用，看看进言前后的变化来判断成功与否。

④宝物是招募人材的特效药。利用宝物来登用武将往往会有奇效，笔者就曾用赤兔马把董卓麾下忠诚度100的吕方挖来过。而且在手下有不少武将忠诚度不高，资金又紧张时，赏赐宝物也可缓解一下这个矛盾。

⑤登用一旦成功，务必在第一时间将忠诚度赏至100。

⑥另外，四代中被访问的人士，如方吉、紫虚上人等在五代里已做为武将登场。与其它武将不同的是他们的经验均已达到最大值60000，勇名却只有0，不过他们懂所有的阵形并拥有六种特殊技能。如能邀得他们相助，当然好处多多。但他们似乎并不愿意为官，常常任职一会儿就辞官归田。所以要想挽留他们最好就是让君主名声提高和让他们担任要职。

● 人物养成

《三国志Ⅴ》中人物属性不再一成不变，而是掺入了角色扮演的成份，即积累经验提升属性，因此人物养成对于增强国力迅速发展壮大十分重要。

①**君主**：《三国志Ⅴ》似乎对"得道多助，失道寡助"十分重视。君主的属性中所增添的人民与统治者关系的参数"名声"正说明了这一点。因为首先每月的行动次数是通过名声的高低来决定的。在每月三次行动的基础上，名声越高行动次数越多，当名声达到最大值1000时则每月可行动10次。其次名声高，贤士投奔，百姓拥戴（指按期交税敬米，和组成训练有素、士气高涨的义勇军加入），为攻城掠地打下坚实的基础。相反若名声低，不得民心，则会导致下属"跳槽"或人民暴动的严重后果。所以，只知道打打杀杀，不顾百姓的死活，在《三国志Ⅴ》中是寸步难行的。

名声的提升途径大致有五条：

A.**战争获胜**。只要不是偷袭敌对度很低的友国，一般战争胜利都能获得一定名声。B.**提高民忠**。巡察时发粮是提高民忠的主要途径。由于巡察时发生的事件乃随机产生，因此当百姓要求开仓济民时，千万要尽量满足。C.**达成目标**。当你任命四种以上的担当官后，在每年年初就会召开评定大会。君主将能听到外交、计略、特殊、军事、人事、内政六种担当官的首席（以勇名来衡量）提出的建议，玩家自行量力选择其中一件作为当年的既定目标，只要在年内完成这一目标则增加名声指数，反之则减。D.**特殊事件**。这种情况属撞大运，并无规律可循，全靠运气。例如献帝有时会传密诏让你所扮演君主攻打某城，若答应之，并完成了任务，那么名声的涨幅将会非常大。E.**避免败仗**。尽量避免打败仗及攻打同盟国或敌对度低的国家、斩武将、惩兵、掠夺等暴政的实施。

②**武将**：老玩家一定知道四代中有为麾下武将授予骠骑将军、飞虎将军等称号的功能，但可惜有名无实，这些称号不过只是个头衔罢了。而《三国志Ⅴ》充分把称号、勇名、带兵量三者有机地结合在了一起。除了君主和军师（凡智力大于90，政治大于80的武将，系统会自动任命其为军师。）能统

率两万大军外，其它武将的带兵量都是由其将军称号来决定。而将军称号得凭武将南征北战所取得的勇名来决定。由于每场战争中至多只能有十支部队参加，因此玩家必须让武将多进行战斗来提升勇名，藉此来让他担任档次更高的将军，力争在今后带尽量多的兵力出战。

对于一名武将来说，勇名固然重要，但也得注意经验的磨炼。而经验的增加十分简单，就是让武将处理事务，小到移动、巡察，大至发兵战争都可以积累经验。而经验积累能开发武将在特殊技能方面的潜力。每个武将均可拥有六种特殊技能，它是左右战争成败的重要因素。

● 战斗要领

归根结底游戏中的各种措施是为了能让本方攻无不克，战无不胜，最后把自己的旗帜插满整个中原大地。所以说，获得每场战斗的胜利才是关键的关键。

①战前准备：

首先要查看一下敌方所有部队的实力，看看有没有取胜的把握。同时还得留意一下敌方武将的特殊技能，因为这项在战斗中无法了解到。其次将准备出战的部队训练到训练值、士气值最大。第三让外交担当官胁迫交战国使之敌对度上升或派计略担当官去散布流言，降低民忠，甚至作敌武将，煽动民众。

②正式交战：

一、特殊技能(见附表1)

二、阵形：(见下页附表2)

三、单挑：单挑成功率一般不高，但你可以让武力低的武将带领武力高的武将去单挑敌方武将。待交战中武力低的武将渐渐不支时武力高的武将会接手出战胜率极高。那样就可以不费一兵一卒先擒敌方大将了。

四、粮草：攻方应注意自己的粮草勿被守方占去，不然部队的士气，训练，兵力下降会很快，立刻就溃不成军。

五、占城：一般在开战后，守方的兵力总处于劣势，但每过五天都会有援军来。作为攻方歼灭守军往往很快，但经常会因为来不及占领所有城池，完成胜利条件，而败在援军手下。因此攻方务必纵观全局，合理运用阵形优势，充分利用开始的五个回合，力争在第一时间取得战斗的胜利。作为守方应尽量用计略，弓矢攻击，避免肉搏战以争取时间，等待援军的到来。

六、重点击破：战斗中对方若有君主参战，绝对应集中兵力攻打之，这样能避免消耗过多的兵力，迅速取得战斗的胜利。

③战后工作：

注意调整一下部队的兵力，切忌顾此失彼，让其它君主趁你元气大伤时攻打守备较弱的城池，来个渔翁得利。并且每次战后别忘了重新任命将军，然后迅速让部队满员。

作为战略游戏，《三国志V》无疑是成功的。它的改进之大、之好是有目共睹的。笔者撰此文也力求全面准确，但由于时间仓促，错误不正之处在所难免，欢迎指正补充。

附表一

特殊技能				
能力型	强行	开战时缩短五天行程	远矢	射程升至3
能力型	骑射	移动后用弓矢攻击敌方	沉着	部队混乱后立刻恢复
能力型	阵立	使我军任一部队改变阵形	水神	免遭水计
能力型	藤甲	超强的弓防力，甚至能完全防住对方的弓矢攻击	反计	敌方施计，敌方本身也满足中计条件时，该计就会用在敌方身上
消耗型	鼓舞	增加部队的士气	奋迅	在被多支部队围攻时，以一敌众的计策
消耗型	激励	全军部队士气上升	乱射	不分敌我，统统射杀一气
消耗型	混乱	使敌军混乱丧失机动力	水计	使敌军水中的部队兵力下降
消耗型	收拾	恢复周围我方的混乱部队	落石	在山上，城里对邻近部队落石
消耗型	火计	对邻近的敌军使用火攻	土砂	大范围的袭击对方在山上的敌军，效果非凡
消耗型	火矢	射火箭	治疗	与邻近的部队一同治疗负伤兵
消耗型	消火	灭四周的火	天变	改变天气，有晴，云，雨，豪雨四种可选择
消耗型	速攻	机动力加倍	幻术	大范围地袭击对方，并能使敌军混乱
消耗型	雨气	求雨	仙术	治疗所有部队的负伤兵
消耗型	妖术	大范围地袭击对方，使其训练、士气、兵数下降		

附表二

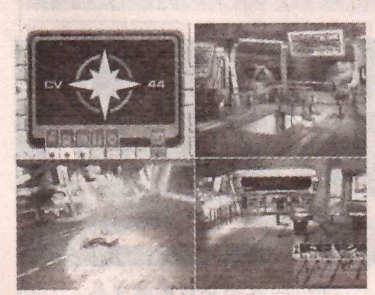
阵形			优点	缺点
平地型	锯形阵		平地机动最大,适于从敌背后偷袭	弓攻力,弓防力差,若无强化骑兵,战斗效果很不理想
		强化骑兵	弥补攻击力防御力的不足	
	方圆阵		极适于守城,防御力极强	不适合进攻
		发石车	使弓攻力达到最大	
	箕形阵		攻守均衡,死亡率低	各种能力都平均,没特点
	鹤翼阵		唯一能够发动一齐攻击的阵形,是多数部队攻城时不可缺少的阵形	弓防力,攻击力低,不适于单兵作战
	鱼鳞阵		具有强大的冲锋能力	弓矢是该阵的盲点,弓攻力与弓防力极差
	雁月阵		适于勇名高的武将使用,战斗时对方兵力下降快	移动力最差
	雁行阵		弓攻,弓防力绝佳且射程远	不适于肉博战,遭突击时后果严重
山岳型	锋矢阵		最强的冲锋阵形	防御力理想,尤其受不了对方用此阵从侧翼突袭
		战车	弥补防御力的不足	
	长蛇阵		拥有在山岳与丛林中最大的移动力	不适于在平地,水上作战
		筒轴铠	大幅提高防御力与弓防力	
	衡轭阵		是在掌握了一面不能进入地形以后的最佳选择	行动过于迟缓
水上型	水阵		水上,沼泽作战最佳的阵形	在陆地,山岳等其它地形无法发挥其实力
		楼船	提高攻击力,防御力,弓防力	



英文：Wing Commander Ⅳ The Price of Freedom	
机型：486DX4/75 8MB＋2X CDROM	
出品公司：Origin Systems1	类型：模拟飞行＋互动式电影
容　量：6CD	面市日期：1996.2

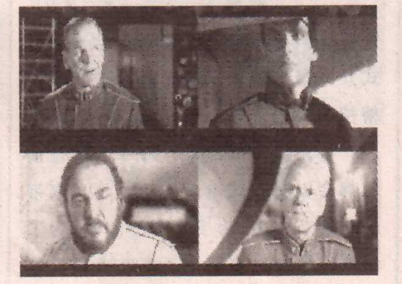
你知道我在等你吗？

记得还是去年暑期，笔者那个南京的电脑发烧友胡伟在"失踪"两个月后终于出现了。他的长信除了带来老友重逢的欣喜之外，信中还郑重其事地透露说，他这次德国之行在当地的电玩杂志上看到了"银河飞将"第四代的介绍！这大概就是笔者最早得


莱克星敦号布局图

到的关于这部"闪电作品"的消息。

其后的几个月，国内的电玩杂志也陆续刊载了有关《银河飞将Ⅳ》的传闻，可是，情况与过去相比似乎有些不同，因为笔者当时接触到的第一手资料里居然对此毫无反应（这可是惊天动地的"银河飞将"系列呀）。所


联邦决策人物

以，在这漫长的等候中，交织着喜悦、期待、怀疑与沮丧的心情悲喜剧几乎是伴随着每一条有关"银河飞将"的情报的到来而循环上演，这实在称得上是笔者这小半生以来最深刻的体验之一。

时光走过了96年春节，笔者终于确切地得到《银河飞将Ⅳ》在美国及中国台湾省陆续上市的消息。四月，容量17MB的《银河飞将Ⅳ》试玩版出于偶然的机会而由朋友那儿拷到。这时我才明白，软件厂商的"试玩版"原来有如此之大的杀伤力，特别是对这些"重磅炸弹"来说简直就是要命。"试玩的代价就是睡不着觉"，要不是五月四日青年节的好运来临，要不是近乎煎熬的苦苦守望……现在，《银河飞将Ⅳ》正式版本的6片CD终于放在了笔者的PC旁边，这足以补偿为此付出的全部。未来也许更加艰难，但决心能够超越一切障碍。

同室操戈！

《银河飞将Ⅳ自由的代价》(Wing Commander IV: The Price of Freedom) 讲述的是联邦自己的故事。历时半个多世纪的基拉西战


无畏号布局图

争 (Kilrathi War) 随着Blair上校发射的T－Bomb而终以基拉西母星的毁灭宣告结束。但在与基拉西帝国的和平协议签署以后，人类失去了共同的敌人，而大战之时掩藏在团结背后的摩擦与裂痕则开始逐渐浮现。在这种情况下，联邦的未来又一次面临十字路口的选择。然而，随着一连串关于银河系边缘世界 (Border Worlds) 对联邦星舰进行恶意攻击的报道，事态的发展似乎就只剩下一种可能——以

战求和——自由的代价就是永远警觉难眠……

就在这么一个动荡的时代里，作



追击 Eisen?!

为传奇式的英雄人物，您却已经随着大战的结束而悄然隐退。不过，对于早已将生命托付给战舰的人来说，赋闲的日子却并不那么惬意，特别是耳闻目睹了电视上政治家的蛊惑之辞以及身边种种的不尽人意之后，这颗“猛虎之心”更是激荡难平。仿佛是预料中的事，Maniac(还记得三代里那个总是与您争风吃醋的家伙吗）大大咧咧地找到您并传达了联邦最高指挥部的征兵命令，就这样，历史与现实的英雄又一次站在了呼唤勇士的舞台上，而新一代“银河飞将”的动人故事也就此拉开了序幕。

那么，《银河飞将Ⅳ》只不过就是把Ⅲ代的基拉西帝国换为边缘世界，然后让我们的手指再度被键盘或摇杆磨出几个老茧吗？事实并非如此简单。随着剧情的展开，您将逐步感觉到整个事件背后有一只黑手在操纵，包括联邦最高军事指挥 Tolwyn 上将，战役总指挥 Eisen 舰长，乃至战术飞行指挥官 Blair 上校（也就是戏外的您）等许多人都不自觉地被卷进这个旋涡中。直到 Eisen 舰长与 Maniac 出人意料地叛逃，而您在受命截击途中又不由分说地被联邦的炮弹逼上了梁山，这样您才有机会真正参与到决定联邦命运的事件中来，而事态也由此开始逐渐走向明朗——不断袭击联邦星舰的人的目的乃是籍此挑起事端！

在这个戏剧性的大转变中，首先您将在联邦那艘酷似胜利号(《银河飞将Ⅲ》旗舰)，舷号为 CV44 的莱克星敦号（Lexington）上服役，遵从军人的天职为维护星际秩序而受命与星际海盗及边缘世界作战;其后，您会登上舷号为 CV06，造型独特的原联邦战舰无畏号（Intrepid)，为了揭示整个事件的真实面目，同时也为了证明自己的“叛逃”并非错误的选择，在物资及人手都极为短缺的情况下与几个野心家操纵的联邦展开一场迫不得已的战争。

在剧情的刻划上，《银河飞将Ⅳ》可以说是煞费苦心。敌人可以变为朋友，同志也会反目为仇，面对这些难以琢磨的复杂现实，作为战舰上的领头雁不得不顾及方方面面的问题，思想



轰然迸裂

疙瘩、战事疑难都需要您以合适的方式开导督促鼓舞士气，以身先士卒的精神冲锋陷阵争取胜利，忙得很哪！

与三代相似的是，每一个战役前后都会以互动式电影的演绎将玩家带入到情节中去，为了逝去的战友，为了活着的朋友，想要罢手实在太难。与三代不同的是，《自由的代价》带来的心灵震撼似乎比前作更加深刻，仔细听，慢慢看，心中琢磨着周围人们的疑问与表白，幻想与现实似乎正在默默地交流。

奔腾、奔腾……

如果您是 ORIGIN 的死党，那么“ORIGIN Playable”就可能是您永远的目标，而《银河飞将Ⅳ》的出台则又一次对您的 PC 发出了挑战。游戏指定的 VGA320×200 模式最低系统要求为 486DX4/75，8MB 内存，VGA 显示系统（低于这个标准则游戏运行不畅），但是这样一来，您大概只能得到新的故事情节加一个又丑又慢的游戏。然而在配置有 486DX4/100，VLB 或 PCI 及 1MB 显示缓存的真彩色显示系统，8MB 内存以上的 PC 上，您就会发现，原来电脑游戏可以做到如此精彩的地步，这不由得使人感慨万千……

那么，《银河飞将Ⅳ》以传统的技术领先的特点带来了哪些值得“奔腾”来跑的东西呢？

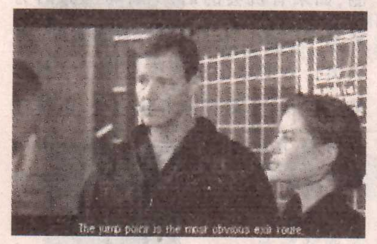
本游戏首次采用了杜比环绕立体声（DOLBY SURROUND）技术，用 SBPro 级以上的声卡即可获得无与伦比的音响效果。如果您曾经尝试过《银河飞将Ⅲ》，那么您就可以从四代中感受到“百尺杆头更进一步”的真正意味。比较而言，Ⅳ代的背景音乐其音色更加纯正，而在“银河飞将”一贯气势宏大的乐风之下，随情节转变而变幻的音符比以往更能给人以共鸣感。至于人物的语音，除了保持三代中声形同步（声音与口形保持自然的对应关系）的特点之外，其语音效果还改善了空间效应，在人多、人少、大房间或小房间



Maniac 是永恒的幽默源泉

中的对话居然也明析可辨，效果着实令人激赏，这大概就是托杜比环绕立体声技术的福吧。空战部分的音

效表现大概是所有飞行模拟游戏中最好的，如果您在安装时将左右声道设定正确，则战斗中只凭敌机射来的能



Hawk 与 Panther

量束的声音即可判断敌机的方位，在这么"真实"的环境里鏖战，真酷！

不过，因为战斗中僚机或敌机的飞行员经常会打开通讯机通话，而此时必定会在VDU（视像显示单元）上显示一段动态影像，于是跳格或凝滞的现象也随之而来，即使在奔腾90/8MB内存加四速光驱的PC上亦也无法避免。当然，这也就是8MB内存的不足之处，好在目前RAM的价格一泄千里，再加8MB内存正是时候。

本游戏的图形表现又有了惊人的进步。记得在三代中广受关注的行星地表任务可以说是令人失望的。因为地表的几何向量框图太落伍了，其效果较之当时的大部分模拟飞行游戏都逊色得多。然而这一次，Origin Systems已经改用了新的地表贴图引擎，其柔和的地形表现足以傲视天下。

电影质量的改善也许是《银河飞将Ⅳ》最显著的提高之一。首先提一点，《银河飞将Ⅳ》终于可以在影像播放的时候按下〖PAUSE〗键暂停画面了，相信许多英文不太过关的玩家听到这个消息后会雀跃不已，因为这意味则大家可捧上一本字典慢慢去了解剧情。

新朋旧友

每当笔者在电视电影上看到Mark Hamill、Malcolm McDowell、Tom Wilson等等演员的面孔时，我的心底总会涌起一种格外亲切的热流，啊，我们曾经共同分享优愁与喜悦，不是吗？于是，当《银河飞将Ⅳ》将Blair、Eisen、Tolwyn、Maniac等人依次推向电脑屏幕时，笔者忍不住向这些电子精灵轻轻问候道：嗨，又见面了！

《银河飞将Ⅳ》继续聘请了三代中几乎全部的主要男性演员扮演他们在剧中相同的角色，笔者以为，这正是发挥他们精湛技艺的地方。然而我们也可以注意到，他们在剧中的扮相似乎都有些变老了，毕竟，现实与虚幻的他们都会变老的，所以这倒使《银河飞将Ⅳ》显得更有人情味儿。

另外，也许是适应角色在剧中所处环境与心境的变化，有些角色在四代中的变化更大一些，比如，桀傲专横的Tolwyn上将因为在四代中可以说是一个不自觉地遭人摆布的对象，所以剧中他显得惊人的"温柔"，以前的Tolwyn几乎只剩下颓废时的影子了。另一个突出的角色乃是亚裔演员(？)Francois Chau扮演的Vagabond，这位头脑敏锐的飞行员如同三代中一


边缘世界的新朋旧友

样，随着岁月的刻蚀，他那意味深长的话语也变得更加深刻，而他的扑克牌技以及为掩护战友而牺牲的场面都令笔者难以忘记。至于那个大活宝Maniac，《银河飞将Ⅳ》的幽默更是全靠他来搅和了……

游戏中也加入了诸多个性鲜明的新角色，象那个对您崇拜得五体投地的登舰新兵Catscratch，无畏号上的技术军官Sosa、飞行员Hawk及Panther，以及可以算是"Tolwyn"二世的联邦黑幕人物等等。在游戏中您还会碰到三代中的死对头——基拉西族，而这个



Sosa 你好

猫脸族居然就是三代最后将您俘获又将您释放的家伙，在这里您却要尽力帮助他。所有这些精心的设计都体现出游戏作者保持传统、不断创新的理念，同时也让玩家在品味游戏的同时对幕后的工作人员生发出由衷的敬意。

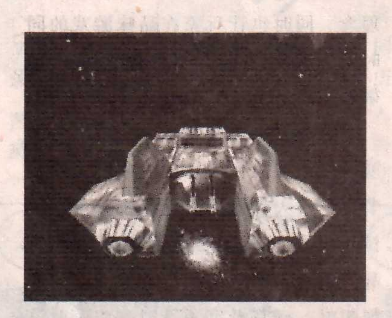
互动式电影的演绎方式也有所改变。以前在三代中除了一些特定的情节之外，大部分的分支场景都可以尝试不同的对话然后再选定合适的言辞。但这一回您必须在选择回答前仔细想好，一旦选定了答案，此后就只能保持这个选择，即使重新谈话也不能改变，除非您调档。笔者开始还有点迷惑，以为是鼠标出了问题，而在弄明白之后又对此大为不满。毕竟非英语语系的玩家还需要照顾一下的嘛，这样做岂不是让人累死？大概Origin Systems是想让玩家在玩过一遍之后为了不同的故事再玩上两遍、三遍、四遍……

瞄准器坏了?!

在《银河飞将Ⅳ》的试玩版中笔者就感觉到这一代的模拟飞行部分有了不小的改变，最明显的地方就是取消了座舱视角而只保留了全屏HUD视角。对此笔者亦无异议，毕竟在三代里笔者就很少使用视界不佳而又

影响速度的座舱视角，游戏作者大概也从用户的反馈中知道了这一点，所以就乐得少画几张座舱图。不过，这样一来真实的感觉似乎就少了一点儿。

然而游戏中对武器瞄准系统的改进就并非那么无关紧要了。这一代的HUD上固定有一个瞄准校正圈，笔者觉得这东西怎么看都没用，而且还干扰视线。另外，ITTS(提高型目标瞄准系统）的指示标志也让电脑作出了不好的抉择，您如果不能十分准确地用瞄准校正圈将ITTS准星套在中心点上，您就不可能用机炮打中敌机。这还好办，问题是战机的瞄准校正圈并不能十分精确地逐点移动，那一小格

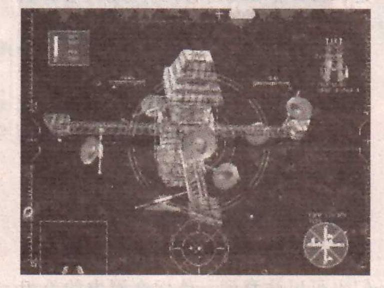


携有拖拽光束器的重轰炸机

的跳动就会让远处(射程内)的敌机逍遥自得。经笔者测试，在VGA模式下的瞄准精度似乎还好一点。既然游戏无法提供精细的移动，那就不如仍然使用三代中的模糊校正来的体贴了。

除了这一点之外，游戏在判断极近的目标时还有一些问题，比如，座机与敌机十分接近时，敌机的影像几乎占据了整个HUD，然而此时发射机炮居然对目标毫无损害，难道非得打到敌机的几何中心点才行?!在攻击空间炮台等大型目标时也会出现这种现象，您也许不得不飞远一点再瞄准射击。

有鉴于此，笔者在战斗中往往必须以导弹作最后一击，因为笔者实在无法在这种瞄准系统下以机炮连续不断地将明明就在眼前的敌机完全击中击毁，而敌机的防护能量盾也恢复得



联邦的大型空间通讯站

太快……注意，不要在远距离上施放导弹，否则很容易被敌机的诱导空雷诱导。

除了以上的不足之外，《银河飞将Ⅳ》的确也提供了较以往丰富得多的任务类型，比如携带特工潜入敌空间基地窃取情报，进行行星地表基地的照相侦察等等。而在战斗中更强调了任务重点的执行次序，如果您忽略了主要任务而意气用事地与敌机缠斗，最后即使将敌机全歼也难以成功完成任务，这就迫使您多加考虑战略与战术的应用了。事实上，《银河飞将Ⅳ》的飞行任务是所有这一系列游戏中最好玩的。象《银河飞将Ⅱ》中出现的尾舱拖拽光束器在这里也再次出现并成为举足轻重的设备，而三代最后出现的隐形装置也得到改进并得到重要应用。

关于游戏的控制基本与三代保持

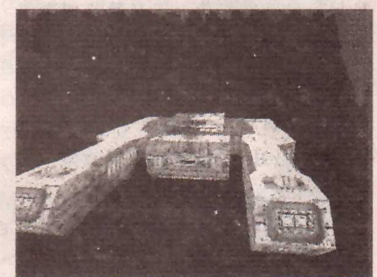


Origin Systems 标志

了一致，玩过《银河飞将Ⅲ》的玩家不必看手册也能很快上手。如果需要更多的键盘功能参考，您不妨找到本刊96年第一期看看笔者为三代整理的键盘功能对照表，至于四代的增强功能，如果有机会的话，笔者将在日后为您整理出来。在《银河飞将Ⅳ》中，每次出任务前除了由战役指挥官（通常就是舰长)介绍任务背景之外，电脑还会将整个任务的要点以文字打印出来，这比三代里仅仅由舰长口述来得明白多了。

为你疯狂

拿到《银河飞将Ⅳ》后笔者就以一天一张CD的速度如痴如醉地飞呀飞，心中对“银河飞将”的制作人Chris Roberts是又爱又恨。这一集的《银河飞将》出版得如此迅速，而游戏中却处



彪悍的无畏号

处凸现出深思熟虑的精妙之处，所以笔者将其誉为“闪电”之辉煌应该不算过分。然而程序中几个重要的改变使得笔者不得不再次考虑升级的必要，这又让人左右为难(钱袋的问题吧)。站在一个伴随《银河飞将》全系列走过五、六年的“老”玩家的角度来看，《银河飞将Ⅳ自由的代价》是整个电脑游戏发展史上的一个总结之作，它让人回想起“TCS Tiger's Claw”滴水的休息室，“TCS Concordia”上晨星式战机的拖拽光束，以及留在“TCS Victory”上更多的失落心情……OK！要想成为银河英雄就得付出一些东西，然而，它值得您所付出的任何代价！

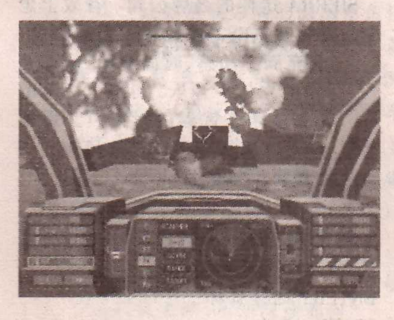
机甲神兵Ⅱ

EARTHSIEGE 2

■文/文刀

出品:SIERRA	容量:1CD
配置:486/66/8,Win95,1M 显存,SB16,CDROM.	

"我们创造了它们,赋予了它们超人的智慧、威力无比的武器。然而现在,人类却正面临着历史上最黑暗的一页……"



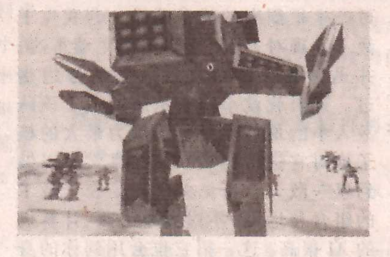
公元 2xxx 年,"Sentinel Cybertroix"公司在创造真正的人工智能的竞赛中赢得了胜利,他们创造了一个名为"普罗米修斯"(Prometheus)的人工智能体(Cybrid),它是人类历史上第一个拥有自学习、问题辨别能力的机器人,它的创造者希望它能够代替人类从事危险、卑微的工作。

然而事实并没有按设计者的美好理想去实现。军队利用 Cybrid 技术控制最新式的"大力神"型步行机器人(HERCs)。HERCs 装备有威力巨大的装甲武器系统并通过自身的行走装置可以在任何环境中使用。显然,用 Cybrid 代替易犯错误的人类驾驶员是一个巨大的进步。这样,军队控制了 Cybrid 技术的发展,并由此展开了一场关于 Cybrid 的军备竞赛。

制造 Cybrid 需要巨额的投资、大量的稀有资源,于是没有这些资源的国家联合起来向拥有的国家宣战。战争很快升级到核战———数小时内,数十亿人灰飞烟灭。

然而,事情并未就此结束。Cybrid,这场核战的沉默的目击者,作出了自己的逻辑推断———它们才是自己命运的主宰。经过迅速、毫不留情的战斗,它们占领了几乎所有的幸存下来的军事基地、卫星网络站、太空站及所有的城市。从那时起,它们唯一的任务就是占领地球,消灭人类!

与此同时,人类的反抗力量也正在集结。他们在被遗忘的基地里修复大战中毁坏的步行机器人 HERCs,由



人类战士驾驶,与 Cybrids 展开游击战,并从击毁的 Cybrids 身上搜寻武器与先进技术。人类的力量在战斗中不断壮大。

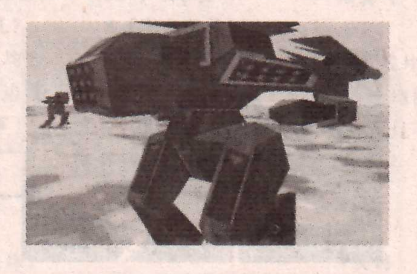
当人类反抗军摧毁了地球上最后一个 Cybrid 基地,胜利似乎已经来临。(以上为《EARTHSIEGEI》的情节)。然而,重建的空间轨道站显示在从前的太空殖民地还残存着大批 Cybrid 舰队。经过无数次惨烈的登陆与反登陆战(就象《太空堡垒》第三部一样),人类击退了 Cybrids 的反攻。显然,这些残存力量是在普罗米修斯的统领下集结的,普罗米修斯并没有随最后一个 Cybrid 基地同归于尽。由于地球上没有滩头阵地,普罗米修斯选择了月球的阴暗面作为反攻人类的基地。

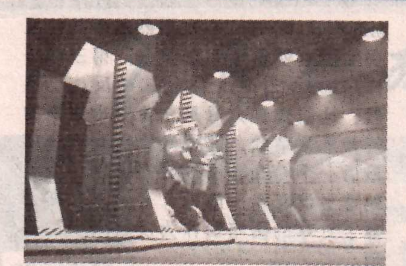
公元 2624 年,Cybrid 在月球背面的基地已形成气候,建造了大量的工厂、基地、供给线、并从以前的太空殖民地搜集残存力量。经过重新组合重新武装,Cybrid 对地球发动了突然袭击,无数的登陆艇从月球向地球飞去,第二次地球围攻大战终于爆发了。。。

《EARTHSIEGEII》是一款飞行射击模拟类游戏,由大名鼎鼎的 SIERRA 公司出品。没想到吧!以出品 AVG,RPG 类游戏出名的 SIERRA 公司竟也会做这类游戏,而且效果与 NOVA 公司最新的《Werewolf VS Comanche》不相上下,亦可说略胜一畴,至少我以为如此。

在《ES2》中,地球变成了人类反抗军与入侵的 Cybrid 机器人进行殊死搏斗的战场。如果你选择的是全程游戏(Full Game),你将率领一个 HERCs 小组经历一场场血战,从非洲、欧洲、亚洲、直至南极洲,最终乘坐入侵的 Cybrid 遗留下的登陆艇直上月球,摧毁 Cybrid 在月球背面的老巢,彻底打垮普罗米修斯。蓝天白云、血色残阳、极地风光、再加上月球上独有的环形山景色,在这样的场景下战斗,够吸引人吧。还有 640×480 的高分辨率,对"马赛克效应"的弱化处理,这一切,更使战斗画面达到了无以伦比的真实感。

战争分为两部分:生产与战斗。每个任务间隙玩家可以布置生产,包括:生产武器、生产新型战斗机器人、维修装备新型武器等。而生产的主要原料则是废弃物(Salvage)。这些废料只有通过战斗,击毁敌方机器人获得,自然



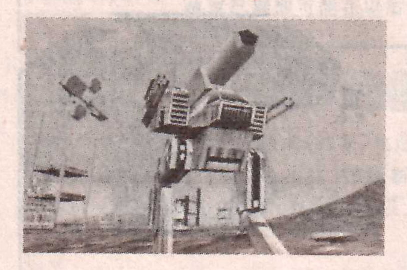


是多多益善了。当然,对废料的使用也要有计划,若浪费过度,使一场战役下来我方损伤的主力机器人无法修复,那就真是叫天天不应了!除此之外,在战斗中还可通过击毁敌人获得敌人散落的武器装备,好的可以留下来自用,一般的亦可卖掉转换成废料。

战争初期我方只有3、4种机器人,随着战斗的发展,我方从敌人处劫获大量的新式科技资料,再加上科研人员的努力,共可制造9种战斗机器人,分轻型、中型、重型三类,各类之间主要差别为速度、自重、承载武器数量(Hard Point)及建造花费。轻型机器人速度较快,但武器太少,一般当侦察兵用。而真正要作战时就要用重型机器人,最多可装备多达10种武器,到时候"万"炮齐发,瞬间即可击溃敌一小队机器人。由于敌方Cybrid有飞行器,在游戏中期,我方亦可通过俘获敌飞行器来研制我们自己的飞行机器人(Razor)。这样玩家既可玩陆地战,又可以空战,够过瘾吧?

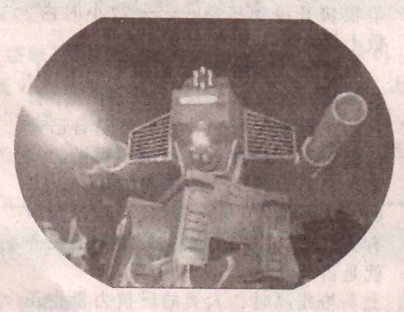
《ES2》中可造的武器多达近30种,共8大类,有激光、电子束、粒子束、电磁脉冲炮、核子炮、机关炮、导弹、防御装备等。威力越大的武器在战斗中充电的时间越长,射程也越近。所以选择武器时一定要注意搭配好,做到远近结合,威力适中。

在战斗过程中,由于你领导着一个战斗小组,所以应积极发挥团队协作精神,当与敌数个机器人遭遇时,采取集中火力,各个击破的战术。好的战术运用将会使你以很小的损失歼灭大量的敌人。



游戏中每个关的任务不尽相同。有的要求全歼敌人,有的要求保护己方人员,或从敌基地窃取情报,传播电脑病毒等。一旦任务为窃取情报,则要万分小心,因为你的僚机会自动摧毁一切敌方建筑物。所以,在进入敌基地后,务必让所有僚机停止开火(Hold Fire),或自己将目标锁住,再让僚机忽略长机目标(Ignore My Target)。

战争是门学问,是门艺术。就拿战斗中的搜索雷达而言,分为主动式(active)与被动式(passive)两种。主动雷达可以搜索到指定范围内所有敌方物体,而被动式雷达只能在敌方开动雷达搜索时,才可依据雷达波发现敌人。换句话说,你一边行走一边用主动雷达搜索,则相当于你不断向敌人发出讯号:"我在这里,快打我吧!"恐怕你还未看见敌人什么样已被敌人的反雷达跟踪导弹击毁了。所以一般主动雷达应打开看一下周围情况后,立即关掉。其实雷达若与所处地形相配合,可产生很漂亮的战术动作:若我先于敌人发现对方,则立即关闭主动雷达,并迅速躲在山后直到敌人从旁边走过。这时我就小跑着从后面追上该队敌人中的最后一个,用威力最大的核子炮对它进行偷袭。这样常常可以做到以一敌三,可见关键还是在于战术的组合与运用。不过要小心呀,计算机的AI很高,这一招它也会用到你的身上。



这款游戏做得极为细腻。由于月球的吸引力只有地球的六分之一,所以一旦你在月球上击毁了Cybrid的机器人,就可看到碎片炸起很高,慢慢地飞起来又慢慢落下,就象慢动作似的,极为真实。若是在战斗中击中敌机器人腿部,则可看到那个机器人双腿一跪,轰然倒地,炸裂成无数碎片。



oh,还有一点差点忘说了,这个游戏的外部视角做得与众不同,极为精彩。以往这种模拟类游戏的外部视角无非是转换角度看看而已,而《ES2》则显然在这方面下了大力气。按下"V"键,则进入外部视角。你可运用方向键从全方位对战场进行观察,再按下"Enter"键就切换到外部视角的战斗模式,你可以在外部视角下与敌人格斗,射击,其效果就象"VR战士"似的,毫不逊色。图片中的机器人外部图片全是我从战斗中截下来的,并不是DEMO中的!

至于音效,我想就更不用提了,象SIERRA这样的名牌公司,音效上怎会马虎。《ES2》中包括了全程语音,及充满了动感,时而激昂,时而悲伤的立体声音乐,再加上沉重的脚步声,武器的射击声,爆炸声,飞机从头顶掠过的风声,一切做得惟妙惟肖。

怎么样,动心了吗?

[最常用操作键]

T:雷达自动跟踪目标
ENTER:选择目标
SPACE:开火
5:停止前进
F2:与僚机联络,ALT+热键
(详细可参看游戏自带的"在线帮助电子书"——ON LINE MANUAL)



EA SPORTS 最新"情报站"

■特约导游/李伟　刘振宇

各位玩家，你们好！这里是"EA SPORTS 情报站"，它的职能是把 EA SPORTS 出品的精彩游戏以最快的速度送给全世界各地的玩家，特别是我们的大陆的朋友。在世界娱乐软件市场中，凡提到体育类游戏（SPG），无人不晓得著名的 EA SPORTS 公司（电子艺界下属子公司之一）。他们以其先进的科学技术、精湛的制作水平、严谨的职业作风，令诸多玩家拍案叫绝。精美细腻的图像、震撼无比的音效、再加上逼真的游戏内容，就构成了 EA SPORTS 的一贯作风，给玩家留下深刻的印象。OK！让我们一同进入"EA SPORTS 情报站"打探一下，看看有哪些正在制作过程中的新游戏。

★《极品飞车特别版》

发行公司：电子艺界(EA)
游戏类型：赛车模拟

作为世界最畅销游戏软件之一的《极品飞车》确实令诸多玩家赏心悦目、大饱眼福。如今，电子艺界(EA)趁热打铁，及时推出《极品飞车特别版》。这个增强的版本在原有基础上作了许多合理的改进。它既支持 DOS 模式，又支持 WINDOWS95。新增加的两条车道将令你有更多的机会来领略大自然的风采，山脊、秋天峡谷的高速公路、春天的荒漠、拉斯维加斯、山路、海滨、城市，景色各异，别有一番情趣。既可两人直接联机比赛，又可 8 人在网络上一绝高低，使游戏的可玩性和竞争性更加激烈。14 首原声轨音乐让你进入全新感性境界。改进了时间、日期的设定和跑道地图的显示，这样就能看见你离前方对手有多远。该游戏将你置身于 8 种超级跑车中，除了皮革和橡胶的烧焦味闻不到以外，其他的一切你都能看到、听到、玩到。跑车飞奔的感觉，引擎转动时的嘈杂声，刹车时轮胎与地面摩擦的刺耳声、大碰撞时的惨状景观……一切都那么逼真，这些数据都源于《ROAD&TRACK》的



专业提供。全动感视觉效果，4 个视角变换，4 种比赛模式（记时赛、联机赛、拉力赛、练习赛）。该游戏同时在 3DO、PlayStation 和 SegaStur 上开发。

★《棒球 97》

英文名称：TRIPLE PLAY 97
发行时间：1996 年 6 月 20 日

《TRIPLE PLAY 97》包括了在"美国棒球大联盟"中注册的所有球队，以及 700 多个注册的球员。游戏提供了三个难度：PRO、ROO、KIE、MANAGER、五种游戏模式：表演赛、联赛、全明星赛、淘汰赛和常规赛。

《TRIPLE PLAY 97》采用了直观控制系统和先进的棒球人工智能（AI），使得比赛场面更加丰富多彩，对球员的控制简单自如，你会玩出过去所不曾有的偷垒、飞身救球等场面。当然，最激动人心的本垒打也会出现在你高超的球艺之下。也许还要提醒大家珍惜每一次击球的机会，如果轻易三人出局，可就要攻防转换了，这也正是 TRIPLEPLAY（三人游戏）的内涵。

在球队管理方面，你可以利用你威信招募球员，或用才智造就新球员，或是用经验进行球员转会，这都会使你的球队更强大。

"真实体育馆"（Virtual Stadium）技术的应用以及现场解说同样也为《TRIPLEPLAY 97》锦上添花。更令人向往的是如果能在网络上进行联线对战（此时各有六人参战），会更好地体现出棒球在 PC 机上的魅力。

★《冰棒 97》

英文名称：NHL 97
发行时间：1996 年 9 月
可玩人数：1－4 人

基于《NHL 96》在 1996 年 PC 体育类游戏中取得销售量第一的骄人战绩，这回又卷土重来，推出《NHL 97》。在《冰棒 97》中，许多种先进的技术将得到更完善的应用：3D 技术使比赛队员栩栩如生（《97》中新增了上千个 3D 动画，令你眼花缭乱）；具有革命性意义的"真实体育馆"（Virtual Stadium）技术令现场气氛活灵活现。这一切足以使你迫不及待地披盔带甲，上场搏杀一番。

《NHL97》不只是仅向你提供比赛的单一游戏，它还是一部关于 NHL 的百科全书：可提供冰球比赛的统计、照片和图象，甚至还有更多的资料。从中，你可找到你所喜爱球队的战绩和你所钟爱球员的情况等等。

《NHL97》提供了表演赛、常规赛、季后赛和练习赛四种方式，如果你已上网，可在网络上采用上述任一种方式。如果你的 PC 机操作系统是 WINDOWS95，那么也没关系。



《NHL97》既可在DOS下，也可在WINDOWS95下由你享用。

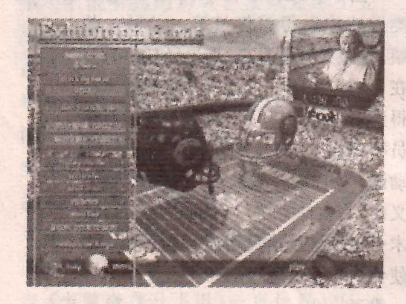
在游戏操作上，与《96》相比，增加了双击式控制，使得你有更多的技巧和手段去干扰对方、盘带过人和射门得分。同时，你也许会发现游戏双方在进攻和防守的组织上也更趋于合理化。此外，你可根据需要创造一个新的球员或进行队员转会；试想，把各路好手全聚于你的帐下将是怎样的一件令人心动的事情啊！

★《美式橄榄97》

英文名称：NFL97

发行时间：1996年10月

可玩人数：1－4人



如果你对美式橄榄有着浓厚兴趣的话，不妨玩一玩《NFL97》，你会从中取到NFL的精华思想，使你在成为一个NFL斗士的历程中受益非浅。

Cutting－edge技术在《NFL97》中的采用使得比赛中的场面细节历历在目，无论进攻还是防守其细节都会一览无遗。

《NFL97》提供100多个球员供你选择，在你选择不可一世的冠军队时，也不要小看了其它的一些技艺超群的球队，因为他们是各有所长的。另外还有6支“神秘球队”，他们的实力又如何呢？我们期待你的回答。当然，《NFL97》也向玩家提供了自建球队的机会。同时，你也可造就属于你的NFL超级球星。如果你还能合理地运用转会制度，那么你的球队一定会有朝一日功成名就的。

这里还要向各位玩家提供一些内幕消息：在《NFL97》中你可以参加高级的MADDEN大学，当MADDEN教练讨论比赛要点时，你一定要注意作笔记，因为他会不经意地泄漏一些如何去击败其他球队的机密。

《NFL97》中也会向你展现出由真实NFL场地摄制的录相转换而成的动画图象，比赛时可提供多角度摄象。在欣赏比赛画面的同时，你会听到著名橄榄球评论员Madden与Summerrall的现场同步解说（如《FIFA96》中一样），James Brown也会出现在演播室。

疯狂的运动带来疯狂的效果，肉体的碰撞，实力的考验，让我们大家拭目以待。

★《蓝球96》

英文名称：NBA 97

发行时间：1996年10月

可玩人数：1－4人

EA SPORTS出品的NBA系列是你所见到的最真实、最精彩的篮球游戏。前两次制作的《NBA 95》和《NBA 96》反应都相当不错，让我们看看这次出品的《NBA 97》他又带来了什么东西。

首先，《NBA 97》根椐1995－96赛季各队员在场上的表现情况，对游戏中的球员重新定义参数，估计迈克尔．乔丹的复出也会体现出来。原来的比赛总觉得有些单调，这回为了增加场上气氛，《NBA 97》作了如下变动：在场上增加了裁判（10个人在这么小的场地比赛，本来就够乱的了，这回又增加几个裁判，能不热闹么？）；在场外又新添了体育评论员，相信会令你有一种亲临现场的感觉。新的高品质CD音源效果对你来说总是很新鲜的，不知这回有什么样的风格（爵士、摇滚，还是重金属）？

其次，全新的3D动画都是根椐NBA真实球员设计的安排的，不会重样，如：沙奎．奥尼尔的大力扣篮绝不会与安佛尼．哈达威一样的。另外，精彩纷呈的大力灌篮、空中接力、火锅盖帽、远投三分……让人感奋不已。《NBA 97》对摄像机的角度和状态作了新的改动和提高，看起来更加连贯、通畅。

还有，作为体育类游戏的《NBA 97》，场外的战术战略当然少不了，同《NBA 96》一样，你可随意调出事先预定好的战术打法，有死防3分远投、半场紧逼、全场紧逼……整个球队的参数和游戏中经常出现的表格及时向你报告自己球队的情况，以便做出英明的决定，赢得比赛。表演赛、常规赛、季后赛，三种模式由你任选。

最后，该游戏还支持网络对战，WINDOWS95下也能运行。

我们向各位玩家介绍的正好是美国四大职业联赛，够刺激吧！据悉，美国方面正打算把方兴未艾的足球作为第五大职业联盟，因此《NBA 97》会作得更加精彩。在这四大联赛中，对我们中国体育迷来说《NBA》可能是最熟悉、最感兴趣的了。现在，为了把《NBA》系列引进中国，电子艺界中国有限公司正在积极地与美国NBA协会洽谈。一旦有了结果，我们“EASPORTS情报站”将会以最快的速度向大家报导。

欧美游踪

■导游/刘俊 熊韬 郦峥 朱克

★《谍报风云》

95年末，新的007系列《GOIDEN EYES》（黄金眼）的播映，重新掀起一股“间谍热”。让人们对间谍这种秘密职业再添一份好奇，趁此机会，ACTIVIS－ION发行了96年的年度大作，3片光碟装的《SPGCRAFT》（谍报风云）。

事件发生在冷战之后，美国总统即将赴俄鉴订限制核武器公约，俄总理选举之际，一侯选人被暗杀于红场。于是你被上司召见，成为调查小组中的一员。你一边调查事件真相，一边解决一些小纠纷，而你最好最可靠的伙伴便是一台先进的笔记本电脑。

游戏需要486DX2/66、8兆内存与SVGA显示卡，可以在DOS与WIN95下运行，由于游戏全面采用真人拍摄，所以采用了640×480的16万色显示模式。

上海永恒电子电器有限公司

——上海的游戏专营之星

好消息！暑期批价展销以下全部商品！

土星系列:世嘉土星　遥控手掣　大摇杆　方向盘 原装手柄　精装手柄　六分插　记忆卡　电影解码卡　掣转器　S端子线　土星节目百余种

PS系列: 索尼PS原装手柄　多功能手掣　记忆卡　PS节目30－50元　大摇杆

3DO系列: 松下3DO电影解码器　原装手掣　多功能手掣　3DO节目40－45元

超任系列: 美版、日版超任32M磁碟机　光碟机　超任原装手掣　精装手掣　超任制转器

世嘉系列: 原装世嘉机　组装世嘉机　世嘉光碟机　3合1光碟机　世嘉卡百余种

GAME BOY: 手掌机(送卡、电源和放大镜)

GAME GEAR: 彩色手掌机(送卡、放大镜)

小教授系列: 2000A型立体学习机(带软驱)2000B型 、2000C型学习软件

平面机系列: 小霸王学习机　步步高套机　单机　平面卡百余种

特色服务
★改装、修理高档次时代机，帮您排忧解难
★贴换、收购旧机、旧卡，助君升级换代
★免费出租各类游戏卡、光碟节目，让您玩得开心(需押金)。
★电玩迷俱乐部欢迎您加入成为新会员

本公司 为答谢新老客户的一贯支持与厚爱，特此决定在公司分部及总部举办VR战士2代观摩交流比赛，时间定于8月18日。

▲公司全国邮购部欢迎各地客户邮购及索价，来函请写清回信地址、姓名和邮编(索价请附1元成本费，电脑报价，来函必复)

★公司宗旨：尽心为顾客服务　　保证优质低价



公司总部及全国邮购部地址:上海市长寿路600号(燎原影都边)
联系人:周伟　　邮编:200060
电话:(021)62777339

分部地址:四川北路1717号
(虹口第二俱乐部内〈游戏总汇〉)
电话:63248000转32分机


PC GAM
●卡曼奇 2.0
(年底前面市)
出品:Novalogic
●F22 闪电Ⅱ(年底前面市) 出品:Novalogic
Exhibition Game
●Quake 雷庭终结者
出品:id SOFTWARE
容量:1CD
配置:486/66/8

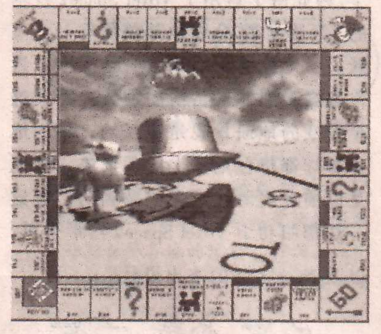


●开发中的《天惑》的画面。
出品:逆火小组
容量:1CD
配置:486/66/8,Win95

●布鲁斯詹纳的十项全能
(约年底前面市)
出品:Interactive

见正文第39~41

由于两个游戏的顾问一位是前美国 CIA 的总指挥，一位是前苏联 KGB 的上校，所以游戏对间谍的描述非常逼真传神，如果你是詹姆斯·邦德迷的话，《SPGCR－AFT》将是你最好的选择。



★MONOPOLY(强手)

不知各位是否还记得大约七、八年前曾往经风靡一时的强手棋，它的游戏形式新颖，而且参与游戏的人越多越有趣，越有竞争性，十分适合大众娱乐。不过，自从游戏机出现，它也随之消声阔海，真是令笔者十分遗憾，而现在它又在电脑屏幕上卷土重来了。这个由 PA RKER，B－ROTHERS 设计，WESTWOOD 制作的《强手》(MONOPOLY）一定能让大家重温一下儿时的旧梦。

如果你以为它与纸上游戏没什么区别，现可就大错特错了，想想是谁制作的，是 NESTWOOD！从《凯兰迪亚》到正在大红大紫的《C&C》，哪一个不是精品，这次自然也不例外。整个游戏自始至终穿插着大量精采的三维动画，从各种大炮、汽车、礼帽状棋子的行走，到棋盘上电灯公司，××大街的景观，无不让人惊叹其高超的制作水准，它不同以往的桌上游戏画面呆板的旧局面，为 TAB 类游戏的发展展现了一个新的方向。

《MONOPOLY》的工作环境为 WINDOWS3.1 或 WIN95，一次可供六人同时游戏，可以让你与家人一起休闲娱乐。另外，还可上 INTERNET 与别人混战一场。

现代战争游戏始祖

—Novalogic 专线

■特约导游/宏逸

Novalogic 这个英文名字比较拗口，许多人也许并不知道。但提起《卡曼奇直升飞机》和《钢铁雄师》却是众所周知的，Novalogic 就是它们的制作者。Novalogic 在英文中的意思就是新逻辑，Novalogic 就是战争游戏新逻辑的创造者。

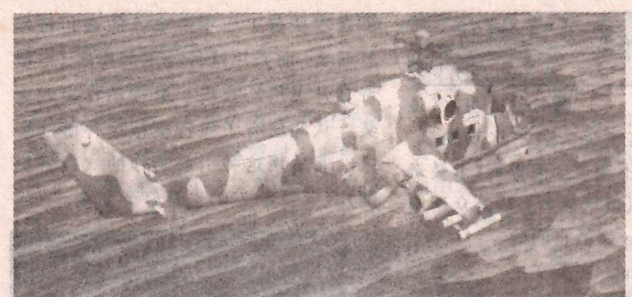
Novalogic 于 1985 年组建，创始人是约翰·加西亚(John.A.Garcia)。最初 Novalogic 公司只是以把一些受欢迎的街机游戏改版为家用游戏机游戏为生，但现在则发展成了最佳的战争模拟游戏的开发者和发行者，以其革命性的，领先的游戏制作技术制造了最为真实的战争模拟游戏，并且不断在游戏界获奖。Novalogic 公司总部位于美国加利福尼亚州，任天堂、世嘉、迪斯尼曾先后代理其产品，现在电子艺界在全球代理其产品，椐可靠消息，今年 9 月《卡曼奇 2.0》将在国内上市。

公司创办初期，加西亚就认识到如果没有自己的技术、自己的产品，公司就不会有大的发展，于是潜心钻研 6 年之久，终于在 1993 年研制成功了 Voxel Space—革命性的游戏引擎。Voxel space 是一种三维地形绘制技术，用一种革命性的方法在电脑上创造出了从未有过的最真实的三维环境，因此这种技术获得了当年游戏界的最佳技术革新奖，而采用这种技术制作的《卡曼奇直升飞机》获得了最佳动作游戏大奖。从此就有了飞行模拟这种游戏形式。此后用这种引擎制作的《钢铁雄师》、《卡曼奇 2.0》也是好评如潮。三年



过去了，Novalogic 当然不会躺在成绩上睡大觉，今年又开发出了 Voxel Space2 的新型游戏引擎，Voxel Space2 是基于当今流行的多边形技术的新的游戏引擎。再一次证明了 Novalogic 在游戏开发技术上的领导地位。而今年底我们就将看到用这种游戏引擎制作的新游戏，它们是《钢铁雄师 2》、《卡曼奇 3.0》和《F—22 闪电Ⅱ》，也就是我在后面将要为大家介绍的新游戏。

F－22 是当今世界上最为先进的战斗机，被称为"先进战术战斗机"。而 Novalogic 的游戏《F—22 闪电Ⅱ》为游戏者带来了令人惊讶的图形效果，前所未有的真实性和多人对战的功能。由于《F—22 闪电Ⅱ》采用了 Voxel Space2 的新技术，采用高密度的纹理映射多边形，因此飞机与地面景物极具立体感，同时还加入了有雾天气的朦胧效果和随光源的不同而产生的视觉效果。游戏中提供三种画面模式，奔腾 75 以上主机的用户可以选择 SVGA 模式来进行游戏，这是



以空中DOOM的称号，这是说它更象一个射击游戏而不是飞行模拟游戏，但玩起来却象DOOM一样

Novalogic 的游戏的一大突破，座舱完全按照真实飞机的座舱精心设计，完全是一种驾驶真实飞机的感觉。音效也十分丰富，你可以听到飞机发动机的轰鸣，震耳欲聋的爆炸声和许多战争中所能听到的声音。游戏是基于完成任务而进行的，而所有的任务都是由具有连续性的故事线索贯穿，任务种类非常丰富，包括空战、袭击装甲部队、炸毁机场等。而你有空对空导弹、空对地导弹、追热导弹、反雷达导弹以及加农炮等多种武器可以选择。而且可以用网络、MODEM 或串口线实现多人对战。

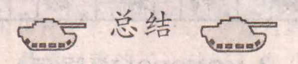
《卡曼奇直升飞机》一直是 Novalogic 的招牌，因此《卡曼奇 3.0》肯定差不了。它同样采用了新的 Voxel Space2 技术，具有《F—22 闪电Ⅱ》的一切优



点。同样具有三种画面模式，在两个任务之间加入了更加精彩的串场动画。由于美国的二十一世纪直升飞机 RH－66 卡曼奇已经在今年四月正式进行了实验飞行，因此游戏制作者就有了更多的有关飞机性能的资料，《卡曼奇 3.0》将成为真实的飞行模拟游戏。《卡曼奇》以前的两个版本给人的感觉更象射击游戏，因为它在模拟一种还没有生产出来的飞机，所以被冠过瘾。其实对铁杆飞行游戏迷来说是模拟得越真实越好，但对大多数玩家来说，模拟的真实也就意味着上手更困难了，可能也会吓跑一些人。《卡曼奇直升飞机》也是我唯一认真玩过的一个飞行模拟游戏，也许就是因为它的操作非常简单。而 Novalogic 是否会在这二者之间找一个平衡呢？让我们拭目以待。



Voxel Space2 是一个极为优秀的三维游戏引擎，于是它又被用在了《钢铁雄师 2》中，电脑的坦克模拟游戏一向缺乏佳作，直到现在《钢铁雄师》仍然被认为是最好的坦克模拟游戏，看来记录只有记录保持者自己才能打破。虽说《钢铁雄师》是至今最好的坦克模拟游戏，但它却有一个致命的缺陷—画面粗糙。也许大家都有同感，但同是运用 Voxel Space 技术制作的游戏《卡曼奇》却并没有这种感觉呢？因为 Voxel Space 虽说是一种三维构图技术，但物体仍然是用像素绘制，基于点的图形。因此当你接近一个物体时，就会有马赛克效应，仅仅是点的放大，因此离物体越近物体就会显得越粗糙，最后变成一团模糊。然而对《卡曼奇》来说这种现象就不太明显，因为你始终不会与一个物体过于接近。而 Voxel Space2 运用的是多边形粘贴技术，物体的多边形数量是会根据它与你的距离而变化的，你与物体距离越近多边形的数量就越多，因此就不存在马赛克效应了，观察一下《街霸》与《VR 战士 2》的胜利画面的区别你就会明白了。因此由于运用了 Voxel Space2 技术的《钢铁雄师 2》将比其前作有一个飞跃。不管你离地面或空中目标多么近你都会看到非常精细的物体。而且这个游戏的地面景观是交互的，你的炮弹爆炸都将在地面上留下痕迹，这也是以前此类游戏所无法做到的。而这一切都归功于 Voxel Space2 图形引擎，以及 Novalogic 的杰出设计。



总结

Novalogic 以往的游戏状况

杰作

●《卡曼奇》：当时最佳的飞行游戏，风靡世界。

●《钢铁雄师》：驾驶 M1 坦克驰骋沙场，音效与串场动画极棒。

●《卡曼奇 2.0》：运用改进的 Voxel Space 游戏引擎制作，更加好玩。

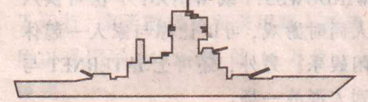
●《飞狼大战卡曼奇》：飞狼编号 KA－50，前苏联先进直升飞机，两张 CD 可以用两种不同飞机联机对打，多达 120 个任务。

败笔

●《狼群战术》(WOLFPAK)：描写二战时德国潜艇战术的游戏，如果你喜欢潜艇可以玩 SSI 的 Silent Hunt。

Novalogic 的 INTERNET 主页网址：www.novalogic.com，在你看见这篇文章时，那里应该有三种新游戏的介绍了。还有招聘启事，也许你可以幸运的成为 Novalogic 的雇员呢！到时候可得请我吃饭。

下个月我可能会为大家介绍 Interplay、Lucas Arts 和历史很短但游戏很出色的 Interactive Magic，再见。



难症会诊

取药处

1.《第四次机械人大战》(SFC)

问：在第七章中，为何那个章鱼样的一到街上，游戏便GAME OVER，请指教如何过关？

答：这一关任务就是阻止章鱼怪破坏城市，所以它一到街上，游戏自然结束。可以让部队在岸上可能登陆处集结，另派有飞行能力者在海面上排成一线，让躲避能力高的围困章鱼怪。它对空攻击有弹数限制，耗光了就只能束手就擒。章鱼怪每回合恢复HP4000点，建议把流龙马变形为车弁庆，使用“大雪山おろし”，再加上主角、兜甲儿、忍助攻，两轮可让敌魂飞魄散。（江苏 姜骅，河南 吴刚）

2.《天地创造》(SFC)

问：第五座塔如何突破？门口总有一人拦住去路，不知应该如何？

答：在试炼之塔4的3F层拿到クリスタルの系，回村庄交给机织小屋内的エル(叶娜)，然后睡上一觉，半夜去与叶娜对话一次，天明时即可得到エルのコント，装备后便可入试炼塔5与巨蝎决一胜负。（其实本刊96年第3期所登攻略已有介绍）

（四川 王欣）

3.《狮子王》(MD)

问：第二关中跳过众长颈鹿头到一小岛后，应如何继续前进？

答：来到小岛后，跳上树对两只粉红色的猴子各吼一次，再跳到犀牛头上，这样就到达下一个岛。骑驼鸟时，根据箭头指示而动作。出现两个箭头时，等驼鸟跳起后再按一下跳跃键。从驼鸟背上下来后，跳到河马头上，取得接关符号后跳到树上的鸟窝，再跳到长颈鹿头，又会落到驼鸟背上，这次没有箭头指示，要加倍小心。第二个小岛上，先吼一下树下的粉猴，然后利用左边的犀牛抛至对岸。对旁边的粉猴吼一声，再返回原来的岛上。跳上左边的犀牛，在猴子们的抛接中来到树上，先对身边的粉猴吼一声再到下层的粉猴边吼一次后，跳到左边的犀牛头上即可过关。

（广东 黎顺林　　河北 李建平）

4.《海豚》(MD)

问：第一关如何移开石头进通道？

答：第一关中海域中有3－4块水晶石（根据难易度不同数量不同），离水晶石一个身长处发超声波，这时水晶石会左右晃动，恰到好处地连续发出超声波，可使水晶石脱离原来位置。继续用超声波将水晶石推到海底沉船的闪光处，水晶石会围着光点旋转。如此将另几块水晶石都推到闪光处，四块水晶聚合为一体，靠近它发出超声波，接收到一个信息后再到石头边发出超声波便可通过。

（湖北 张奥）

5.《英雄传说》(SFC)

问：在第三章中，拿到了龙之钥后，如何进入龙之卵？具体位置在哪儿？

答：地图画面上的半圆形物体均为龙之卵，在几处被破坏的村子旁边就有，红色可进入。（山东 毛新军）

候诊室

1.《天地创造》(SFC)

◇如何在企鹅村找到第五颗星珠？

630053 四川省重庆市九龙坡区育才中学　　刘江辉

◇5号塔进完后，到大地之穴与老人对话已毕，按贵刊攻略应到海湾见到一棵千年巨树，并进树战斗。可本人遍寻大陆及村内良久，均未发现古树，实在不知如何进行下去。

100031 北京市西城区佟麟阁路62号内10号楼二门1407　丁向风

2.《三国志Ⅳ》(3DO)

◇为什么自己登录的武将和君主，纵使智力99，也是“白痴”一个，一项技能也没有，怎样才会有？

518214 广东省广州市大亚湾核电厂培训中心(秦山实习队)

林卫峰　钟小华

3.《光之继承者－－精灵王外传》(SS)

◇努尔王子得到水、火、绿三大精灵后，进入西北文明遗迹，从洞口跳下，为何打遍各处不见第四个精灵。应怎样得到精灵？如何走法？

300450 天津市塘沽区和平路32号

韦玉

4.《圣火徽章外传》(FC)

◇主角雅木怎样才能转换为勇者？茜莉佳何时能转换为公主？

200093 上海市杨浦区松花一村36号103室　　张翼飞

5.《唐老鸭Ⅱ》(FC)

◇除了开始已有的一张地图残片，在五关中买到一张，寻找到四张地图残片，总共六片，不知全不全？而且不知有何用？

116023 辽宁省大连市
大连理工大学电子工程系126号

关涛

7月日本游戏排行榜

编译:吴波

1 财宝猎人G

23805票

机种:SFC
厂商:SQUARE
种类:RPG
发售:5月24日

不出所料,大作《财宝猎人》初登场便勇夺7月排行榜冠军。游戏中可以使用“体力回复像”来回复体力,也可以同以往传统RPG节目一样利用旅馆来回复。你一定认为东奔西走寻找旅馆有些麻烦,其实往往在你投宿时,会遇到猩猩在屋檐上拉小提琴的一幕,非常有趣。

2 龙珠Z伟大龙珠传说

21328票

机种:PS
厂商:BANDAI
种类:ACT
发售:5月31日

《龙珠》系列的最新3D格斗游戏。游戏中的Campaign Mode 是同漫画一样按故事情节展开的。在这个模式中,可以使用悟空等7名角色, 而贝吉塔等角色最好交给电脑自动控制,这样更有利于战斗且与原作极为相似。另外如果打通全部8个Episode,会在模式选择画面出现新的格斗模式“SP Battle”。

3 火焰之纹章—圣战的系谱

21289票

机种:SFC
厂商:NINTENDO
种类:S·RPG
发售:5月14日

在游戏第三章,让盗贼“デユー”移动至“ブラキの塔”待机,便可得到风之剑。这是一种既可直接攻击又可间接攻击的强大武器,让平时战斗机会较少的“デユー”装备上即可。另外,武器的熟练度提高后,即使没有“必杀”技能的角色也可使出必杀技,因此打造武器在游戏中至关重要。

4 龙珠Z之伟大龙珠传说

18315票

机种:SS
厂商:BANDAI
种类:ACT
发售:5月31日

画面下方的能量平衡槽满了之后,便可使出漂亮的连续技。在积攒能量时,使用拳脚等直接攻击更易奏效。特别是→→+B的冲击攻击有利于积蓄能量。连续技威力虽大却不易使出。这时连按方向键的上方和B键便可,这对于后面的战斗十分有用。

5 生物危机

17197票

机种:PS
厂商:CAPCOM
种类:AVG
发售:3月22日

游戏中会遇到伙伴提出问题,答案将直接影响到游戏的进展。克里斯如果决定带女孩一起走,今后的冒险中如果克里斯遇到麻烦,玩家需扮演女孩救助克里斯。而吉尔在回答巴瑞两个问题时更需小心,稍一疏忽巴瑞即可能在以后的情节发展中死亡。完美的回答应是先答“YES”后答“NO”。

6 铁拳2

14164票

机种:PS
厂商:NAMCO
种类:ACT
发售:3月29日

PS版的《铁拳》比起街机版,音乐有了许多改进,既有街机版本中的原创乐曲,也有PS版新追加的乐曲。但在通关后的ENDING乐曲中只能听到PS版独创音乐,而欣赏不了街机版的乐曲,也许有点遗憾。

7 13065 票

ESPN 街道游戏

机种:PS
厂商:SCEI
种类:SPG
发售: 5月24日

索尼自己开发的典型美版运动游戏。玩家可选择轮刀、山地车、滑板、旱地雪撬等在旧金山、意大利、南美的街道上展开速度角逐。同其他美版游戏一样,该游戏的读盘时间慢得让人发疯。

8 11080 票

剑与魔杖

机种:SS
厂商:Microcabin
种类:RPG
发售:5月31日

此游戏曾是3DO的RPG招牌大作。土星版另请了著名配音演员为其配音。曾担任《碧奇魂》和《三只眼》等游戏配音的林原惠美等的精彩演出令该游戏增色不少。

9 10999 票

口袋魔鬼

机种:GB
厂商:NINTENDO
种类:RPG
发售:2月27日

排行榜的前十名竟然有GB的游戏,真是令人惊奇。本游戏中可使用秘传机器掌握各种攻击及防御技。而一只口袋魔鬼最多只能掌握四种秘技,因此在掌握一种秘技之前,一定要考虑充分。

10 10468 票

达比骑师96

机种:SFC
厂商:ASCII
种类:SLG
发售:3月15日

这款赛马养成的策略游戏拥有一批非常稳定的支持者,看来它还会在榜上停留一段时间。

11	超极炸弹人4	SFC	ACT	HUDSON	4月26日	8897
12	音乐小说	SFC	ETC	ASCII	5月31日	8729
13	首都高速公路战役	PS	RAC	元气	5月3日	8428
14	星之卡比	SFC	ACT	NINTENDO	3月21日	8345
15	超级玛利奥RPG	SFC	RPG	KID	3月9日	7002
16	巴尼的首次演出	SS	AVG	阿台那	4月5日	6148
17	デザェモンナ	PS	ETC	SETA	5月17日	5997
18	超级真实麻将PⅥ	SS	TAB	SCEI	5月24日	5651
19	摩托大奖赛	PS	RAC	ACCLAIM	5月31日	5151
20	异形三部曲	PS	SHT	SEGA	4月26日	4140

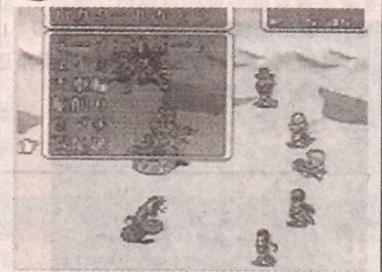
英雄排座次

超任游戏珍藏版

TOP 108

■文／吴波　阿威

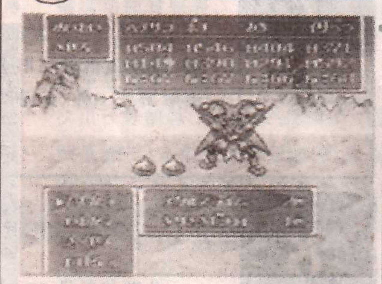
23　浪漫沙加 3



出版日期:95 年 11 月 11 日
出 版 者:SQUARE
类　　型:RPG

这并非 SQUARE 最好的作品，但它恢宏的气势，多彩的剧情同样让你有“毕竟是 SQUARE”的感慨。选择不同的人物将体验迥然而异的冒险经历，战斗队形的调整也相应带来全体人员能力的变化。故事情节一波三折，常会有始料不及的突发事件让你又锻炼了一回心理素质。

24　勇者斗恶龙Ⅵ．梦幻大地



出版日期:95 年 12 月 9 日
出 版 者:ENIX
类　　型:RPG

《勇者Ⅵ》虽然仍维持着声誉不坠，但与游戏迷的期待有所差距。游戏评论人士纷纷指出其中的不足，如序幕的平淡，对 RPG 在叙事表达方面的重新再认识等等。《勇者》系列曾经感动了日本千千万万的新人类，而在其中已不乏有亲自操练 RPG 设计的中坚，向 RPG 之王提出挑战。

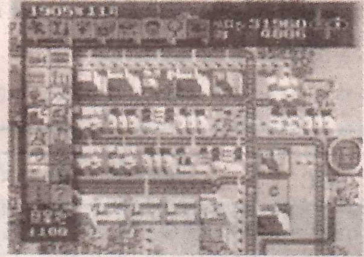
25　沙罗曼蛇Ⅲ



出版日期:90 年 12 月 21 日
出 版 者:KONAMI
类　　型:STG

从街机移植的著名射击游戏，也曾风靡一时但很快便风光不再。游戏画面与操纵性较以前有很大改善，由于可以设定难易度，无论是久经沙场还是初学乍练的玩者均可自由选择喜爱的游戏模式。

26　模拟城市



出版日期:91 年 4 月 26 日
出 版 者:任天堂
类　　型:SLG

著名电脑游戏的移植版，增加了莱特博士的动物园和游乐场的礼物等新内容。面对一座城市，玩家如何运用自己的智慧制定合理的大政方针，使城市欣欣向荣蓬勃发展，恐怕只靠野心是不够的。

27　皇家骑士团·传说之战



出版日期:93 年 3 月 12 日
出 版 者:QUEST
类　　型:S·RPG

在 RPG 诸侯中 QUEST 以两代《皇家骑士团》稳居一席之地。如果说《火炎之纹章》系列是将棋模拟类，那本作当属自由度极高的围棋模拟游戏。战斗场面、人物造型及动画处理均十分出色，想旧梦重温的玩家可以期待 PS 和 SS 移植版。

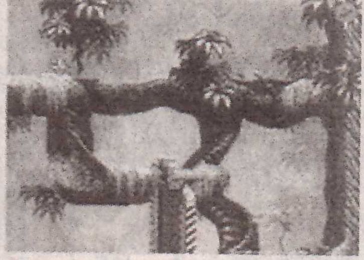
28 圣剑传说 2



出版日期:93年8月6日
出 版 者:SQUARE
类 型:A·RPG

GB上大受欢迎的A.RPG的续篇。乍看有些象《赛尔达传说》,画面音效出色,有电影的感觉。其动作要素使反应神经稍钝的玩家需多费些工夫才能爆机。

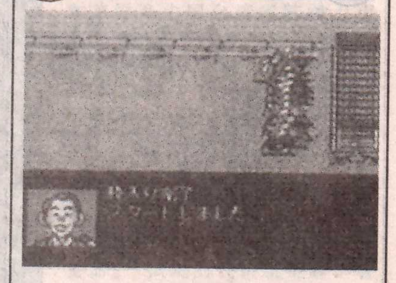
29 追忆



出版日期:93年12月22日
出 版 者:SUN SOFT
类 型:ACT

丧失记忆的主人公为寻回自我而投身于接踵而至的解谜、探险之中,象是《OUTER WORLD》的续篇,但感觉更平易亲切。人物处理使用POLYGON技术,再现真实动作,演出效果不俗。

30 达比骑师Ⅱ



出版日期:94年2月18日
出 版 者:ASC Ⅱ
类 型:SLG

FC版著名赛马养成游戏的续作,整套系统并无很大变化。马的动作画面有所增加,更显得鲜活可爱。游戏流程简明通畅,对赛马情有独钟的玩者更是得心应手。

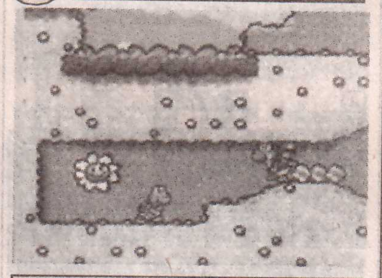
31 真女神转生Ⅱ



出版日期:93年3月18日
出 版 者:阿特拉斯
类 型:RPG

以前作过后约半个世纪的日本东京为舞台展开情节,柔和的3D滚动画面和明晰的2D画面使人过目难忘。恶魔合体系统被强化,恰到好处的合体可产生强大的力量。恶魔的形貌与人类相差无几,说来也是发人深省的设计。

32 超级玛里奥.约西岛



出版日期:95年8月5日
出 版 者:任天堂
类 型:ACT

马里奥依旧亲切,不过操作繁杂了不少,吞掉敌人制造蛋,再投掷打击敌人,多么辛苦的活动流水线呀!当然画面及整套系统不愧出自任天堂之手,解谜因素也被突出了,仍算是一款精彩的动作游戏。

33 灵魂编织机



出版日期:92年1月31日
出 版 者:ENIX
类 型:A·RPG

《激光行动》的续作,采用了一系列新的RPG系统,如借助各种生动的灵魂击倒恶魔,每次将恶魔之巢封印后会出现一个崭新的世界。与前作相比,故事情节、音乐及画面被大大强化,难度有所降低。

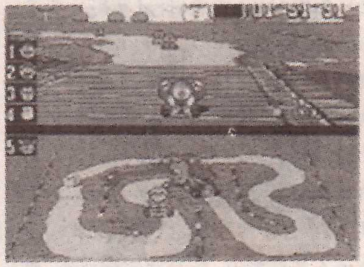
34 超级雷鸟



出版日期:92年4月28日
出 版 者:东宝
类　　型:STG

射击名作《雷鸟》的续篇，场面更加火爆激烈，自机有八种武器选择，并可在战斗中随意改变射击方向和威力。游戏的难度适中，一般玩家均能扮演"终结者"的角色结束游戏。

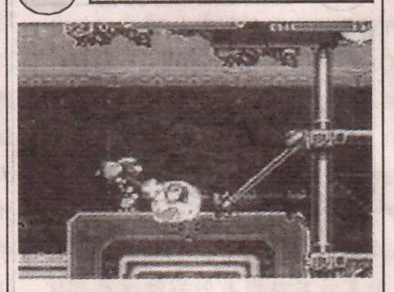
35 超级玛里奥赛车



出版日期:92年8月27日
出 版 者:任天堂
类　　型:RAC

可以双人对战的3D赛车游戏，有很强的童话感觉。游戏中强调个性魅力，而不刻意追求模拟动感，再次体现了任天堂"游戏就是游戏"的精神。

36 重装机兵



出版日期:92年12月18日
出 版 者:MASIYA
类　　型:ACT

输入自己的名字后，玩家便可驾驭AS117装甲机器人在横向卷轴画面中与敌人作战了。游戏的操作稍复杂，但当熟悉并能灵活自如地控制之后，可以体会到战斗感觉是相当出色的。

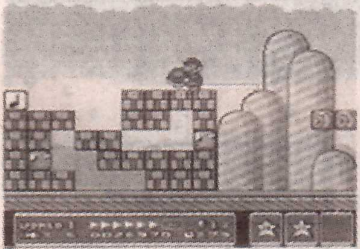
37 沉船



出版日期:92年5月28日
出 版 者:HUMAN
类　　型:AVG

运用SFC回转机能的动作冒险游戏，目的是救出被海啸掀翻的豪华客轮中的幸存者。游戏很容易令人想到电影中的"灾难片"，由于有时间限制，紧张压抑的气氛仿佛能让人体味到死亡的恐怖。

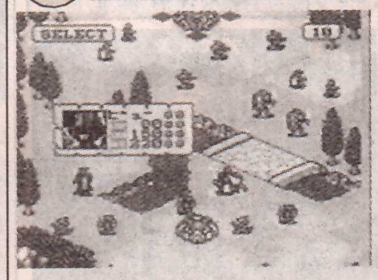
38 超级马里奥收藏品



出版日期:93年7月14日
出 版 者:任天堂
类　　型:ACT

FC四款马里奥游戏的拼盘，是马里奥迷的绝对收藏品。面对这些移植作品，玩家会有看走马灯的感觉，过去的记忆如泉水汩汩涌出，颇有一些怀旧的味道。

39 树帝战记



出版日期:93年8月27日
出 版 者:ENIX
类　　型:SLG

以浮游大陆的世界为舞台，可以双人对战。道具靠经验值累积成长，籍以战胜强大的敌人。游戏难度适中，并不时有游戏说明，看来说明书派不上什么用场了。

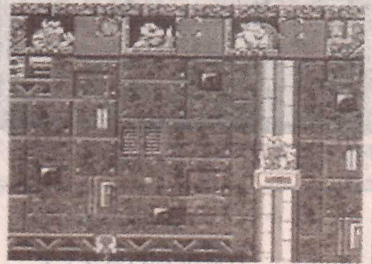
40 杜尼哥大冒险·奇异的迷宫



出版日期:93年9月19日
出 版 者:CHUN SOFT
类 型:RPG

以《勇者斗恶龙Ⅳ》中的杜尼哥为主角，随机处理使得每次历险的迷宫都有不同，靠这种变化确实能够吸引玩者多玩几次。如果熟悉《勇者》系列会觉得这款游戏很有几分亲切。

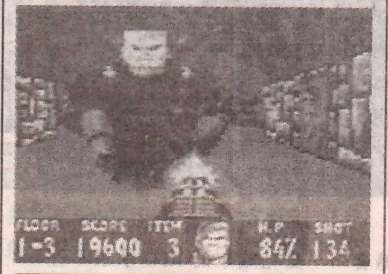
41 海盗的大麻烦



出版日期:93年10月8日
出 版 者:替安德
类 型:ECT

以3名海盗为主角的拼图类游戏，喜爱动脑解谜的玩者可以大显身手。每一关需组合运用三名海盗的能力破解各种各样的机关，大概这也算是"盗亦有道"罢。

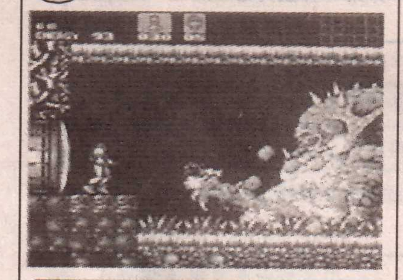
42 暗杀希魔



出版日期:94年2月10日
出 版 者:IMAGINEER
类 型:STG

电脑游戏《3D WOLF》的移植版，开DOOM类游戏之先河。自由回转的视角、周围物体的放缩带来身临其境的感觉，这在当时是令人耳目一新的。它是令不少玩家初次眩晕的游戏，记住它吧。

43 超级迈特罗依德



出版日期:94年3月19日
出 版 者:任天堂
类 型:ACT

难度适中的动作游戏，RPG迷们也可以轻松操练。游戏的音效很有特色，如BGM消失时，四周一片沉寂，更换武器的效果音清晰入耳，倍添一种紧张气氛。

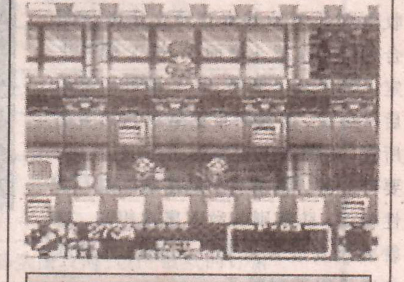
44 世界赛车



出版日期:94年6月4日
出 版 者:任天堂
类 型:RAC

运用超级FX芯片的赛车游戏，可以自由切换视角，速度感很强，较明显的缺点是双人对战时的画面过小，气魄不足。

45 大盗伍佑卫门3



出版日期:94年12月16日
出 版 者:KONAMI
类 型:ACT

伍佑卫门和他的伙伴们又去冒险了，带来的是依旧出色的画面和操作感，尤其加入了解谜系统，使这款游戏不仅需要刻苦操练，还得动点儿脑筋。



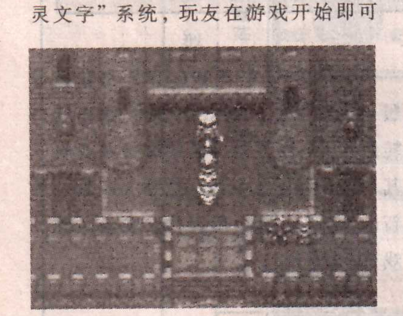
鲁多拉秘宝

文/天津RPG联盟　王奇

SFC　类型:RPG 厂商:SQUARE 容量:32M



惊心动魄!爆机后我还久久被震撼着……史克威尔的RPG永远不让玩友失望。《鲁多拉秘宝》这一精心匠制的大作,在继承传统RPG节目优点的基础上,别具一格地制定了"言灵文字"系统,玩友在游戏开始即可



编写强力魔法来冒险寻宝。创造"言灵"的方法是选指令栏的第三项,将收集到的各种基本言灵文字随意组合。另外,在战斗画面中,按X键可决定人物的攻击顺序,按Y键可变更前后排位置,合理的布置是致胜的关键所在。给游戏人物装配武器、防具时,要针对敌人的属性;武器要与敌人属性相反,防具则与敌人属性相同,这就要玩友经常带着一大堆各种属性的道具周游列国了。

言灵表:⇌　符号代表双方属性相对相克

イグ	火属性	⇌	アク	水属性
トウ	雷属性	⇌	テオ	风属性
ソア	阳属性	⇌	セレ	阴属性
ニヒ	地属性		プラ	无属性
レフ	回复		アニムス	复活

ルス、ムル、ナ　加在词尾强化效果

エクスピアナ　可治愈"火伤、冻结、感电、浮游"等状态

エクスピア　舍己救同伴

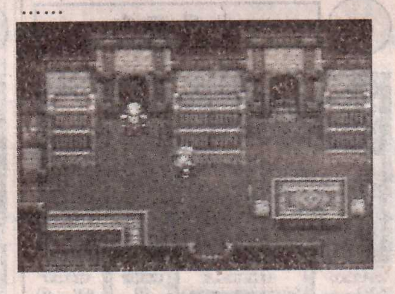
ホーリー　只消耗1MP,威力不小

イアベーキ　敌人即死

キル　阴属性

地球,这个蓝色星球在广袤的宇宙中缓缓地转动着自己的命运。天与地交融,万物滋生又毁灭,无上的造物主冷漠地创造出生命,又无情地结束它的进程……

ダナソ神族、水栖族、八虫类族、巨人族相继活跃在舞台上。两万年过去了,人间族成了土地的主人,但造物主宣布,人类的灭亡日只剩下十六天,一片恐惧的呼号中,四个被宝石附身的勇士踏上了拯救祖族的征程……



西昂之章

西大陆的クリユーヌ城,王国剑士西昂(シオン)和守城卫士站在城墙上闲谈。见到了同队的休尔(ヒユーイ)和罗希塔(ロスタム)押解着鲁多拉教团员进城。其后,发生了一串事件,被捕的教团员逃走了,接受国王的命令西昂、休尔、罗希塔三人追到巨人之塔。

巨人之塔顶,三人遭到了复活的巨人袭击,西昂砍断了巨人的手臂,一颗宝石飞去射进了西昂的眼中……

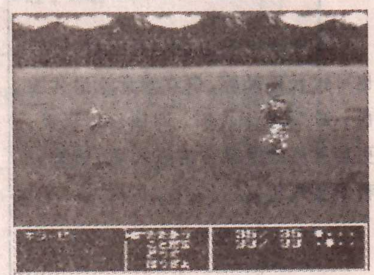
被达古(ダグ)救起的西昂得知教团员和两个队友都消失了,急忙与芳丝(フオワシー)再次赶回巨人之塔,误入秘牢救助了一个叫天路(テユール)的巨人。三人合力打败了塔顶复活的石像,回到王城接受了向武人之塔挑战的命令。

来到ダヌルフの町,在武人之塔顺利通过了第一场考验。在镇左上方乘坐小舟来到言灵山拜见言灵大师佐拉(ゾラ),得知了重要的消息,回町通过第二场武人考试。

乘坐定期船到オムパロス町,见了古怪商人ヌーク后,出町北行,在デルフイ山下发现了无人驾驶的方舟,在山顶トウーラの遺迹遇见了世界第一神盗丹恩(テユーン),双方扭打起来,丹恩乘空跑了。西昂救助了拉来思(ラミレス),下山后看见方舟飞走了。

西昂回到武人之塔参加最后一战,对手竟是小教会的牧师。胜利后西昂在授奖台上被宝石的力量带向了天空。

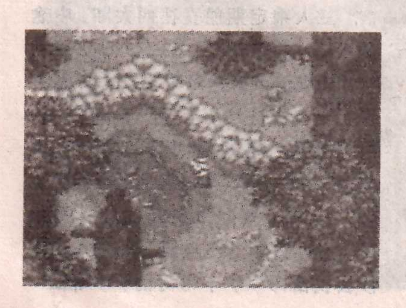
西昂着陆的地方竟然是浮在空中的大陆之一天空之岛ダナン宫殿,四处打听得到了曾在巨人之塔交过手的巨人苏奴多的情报。出来后是レンの都,在都市外看见方舟飞走,拉



来思一人追踪而去,西昂三人则回レンの都找到了苏奴多。双方订了协议延长对战,西昂为了回到地上勉强答应了。

乘坐レンの都的空中列车,途中西昂打败了阻路的怪物,到站穿过山洞北行。在时计塔战胜守护者モンジユ,在第五层发现了丹恩,他慌慌张张地跑了。空中列车的下一站是遗迹都市,在酒吧碰见一个神秘男子,自称来自冥界。出都市南下拿到宝剑グラムシ一ト,打倒守护者。乘车到ロマの都,在フレイの遗迹打倒守护者,它讲述了鲁多拉的有关事情。这时整个天空大陆落向地上,方舟赶来,众人脱险回到レンの都,这里显然受过什么打击。回到ダナンの宫殿,了却西昂的心愿。出町南下在冰山找到了ダナン神族のラゴウ石,在山顶打败雪山巨人,拨出圣剑ジグムンドソ一ド,冰山解冻了。西昂落下水中,掉进一个巨型水族的体内,遇到一个水栖族人,说这是ヘブの体内,并告知走出迷宫的方法(刺激身边的肉柱,可找到通道)。打败了这星球最大的生物ヨ一ギ,它送众人离开,以后可呼唤它。

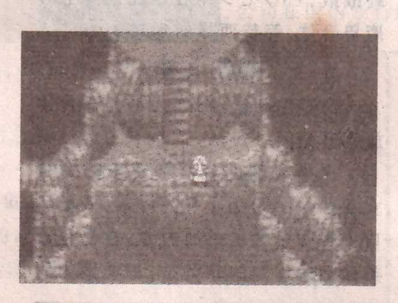
到地上,发现是アヴドルの町,町中的人都变成了厉鬼,阴气森森。在町中四处搜寻,在右上方研究所中见一以了八虫类族的ラブウ石。出町南行到龙神遗迹,在三楼打败了魔物火燕光,进去后读墙上的石碑。西行到港町オリアブ找到了芳丝的父亲要圣杯,可圣杯已经丢了。向左是芳丝的洋馆,再回到アヴドルの町发现教团员,西昂跟踪来到研究所,ミユンヒ博士的尸体变成魔鬼摄走了芳丝的灵魂,西昂三人奋力苦斗,听到一个声音说找"前世隐里"。西昂回到地下水路呼出ヘグ来到另一处遗迹,在迷の森向空地中的男子询问,然后向左、向上、向右、向下(从九时到六时),来到世外桃源"前世隐里"。



在村庄向长老讨药救活了芳丝,听长老指点,到町南西角找到口传师,乘船去树海,来到オリアブ港町,在告示板见到牧师寻找西昂的事。住一宿后,去オムパロスの町,再读告示,换船到ダヌルフ町,右行到小教会见牧师,告别时送给西昂一把圣剑。回王城见过国王后到ダヌルフ町乘舟到言灵山及时救助了佐拉,并利用他身后房间中的魔镜来到冥界。

在教团本部,西昂中了奸计,但在关键时刻取得了胜利。

在タラ一ク町得知人类即将灭亡的日期,西昂毅然北行,进入冥府,



面对自己与人类的最终命运……

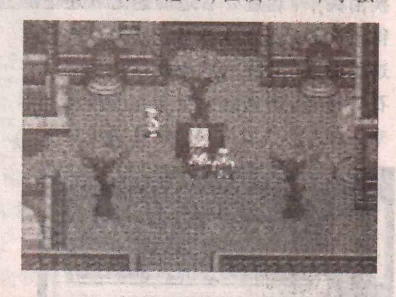
殊死搏斗开始了!第十六天。

沙尼朵之章

年轻学者沙尼朵(サ一レント)跟随缪黑(ミユンヒ)博士为了考察各地古迹的鲁多拉神石四处奔波。这次在龙神遗迹碰到了困难,必须拥有圣杯才能进行研究,沙尼朵来到エレミアの洋馆向主人索取圣杯,不巧的是此时锁在秘室中的圣杯被神秘人物盗走了。

到港町オリアブ,在宿屋与缪黑博士交谈后又向町中的カスタギア博士借得小船前往ト一ル火山。在火山中有大片溶岩阻路,只要向前走,听到"啪"的一声即可通过。居于火山的预言者ソロン提供了关于另一神器圣衣的地点,并让弟子索古(ソ一ク)加入冒险。

回港町向缪黑博士说明情况,又受托向北面树海穿行来到ホルンのほころ,发现了神秘纹章并拿到了圣衣。盗贼丹恩登场,花言巧语骗走了圣衣。无奈回港町,在镇口一个小孩



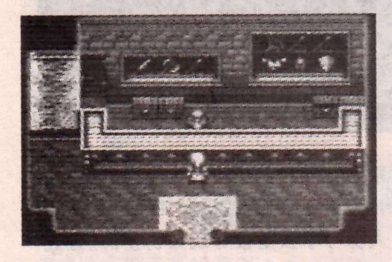
乘着奇怪的玩具冲撞过来,出于礼貌沙尼朵避开让路,但随后追赶来的町人惊呼小孩是被那玩具诱拐的。连连失利的沙尼朵跟缪黑博士述说了圣杯被骗的啼笑皆非的经过。来到町码头乘船去オムパロスの町,见到第一章主角西昂三人,沙尼朵借船来到フア一ル遗迹打倒了咒术师オズヌ,救出了被诱拐的孩子们,其中有一个叫ロロ的孩子来历不明失去了记忆。

沙尼朵带着孩子来到缪黑博士研究所,天空出现了日食,在地下室八虫类族巨石复活并向沙尼朵一人袭来……

再次清醒时沙尼朵已经变成了孤魂野鬼,在一个陌生的地方碰见一个叫卢克(クルガン)的热心人,指点他去魔导博物馆拿到ジェイド宝石便可生还。谁知这是个圈套,沙尼朵被封印在妖刀之中,而古卢克则乘机占用了沙尼朵的躯壳"还阳"。

屡屡被骗的年轻学者在ガフの间,见到ゴモラ,得到了新身体(有言灵师、战士两种可选),在地图上朝北再朝西走可乘切换点来到火山,索古等人对沙尼朵半信半疑,但还是跟他去港町オリアブ,被救的孩子ロロ加入队伍来到エレミアの洋馆,打倒八虫族复活的魔兽后,又回到地下从

ゴモラ处借得另一身体，在魔导博物馆可遇见一个神秘妇人叫沙尼朵帮助她的女儿丽莎(リザ)。沙尼朵找到红色切换点，来到火山利用红色切换点（一直使用）顺着火山→废城→冰山→言灵山→神像→火山路线可循环切换，最后在ピルシヤナ遗迹，切换消失了。遗迹外右边的迷之森还记得走法吗？见隐里长老，原来ロロ是这里的人，又拜见口传师得知ラゴウ石的秘密。出来后见空之大陆降沉下来，众人前去看入口，竟发现是空中



车站，向右下方穿行可到树海，在树海桥中遇见树妖，战胜后桥断。

回港町见カスタギア博士得到他新发明的机器，向东行至沙漠，机器使风沙消失，来到アヴドルの町在研究所ロロ解读了ラゴウ石上的文字。众人商议去火山，这时可出町顺左方峡谷步行到火山，发现ソロン倒在地上，原来古卢克曾来过，乘右方房中切换点途经废城，在废城右边的古代遗迹，见到古卢克将其打败终于夺回了身体。

回废城切换到ジグムンド冰山，八虫类族的鲁多拉告知巨人族的ラゴウ石必须得到。在它旁边的洞中有一贴告示的入口，进去再出来可到冰山顶得圣剑アイスンード。切换至言灵山向佐拉借小舟来到クリユーヌ城，索古回忆了以前不愉快的事。在巨人之塔打败了巨人族鲁多拉，从塔顶拿到了巨石样本，ロロ破译成文字。回冰山得知必须全部拥有五块ラゴウ石，另两种在魔导博物馆和水栖族之町可找到。回火山，穿得峡谷回沙漠遗迹，ロロ开启ダナン之扉进入宝物库，遇见丹恩说服他用方舟潜入了海底の町ライラ。

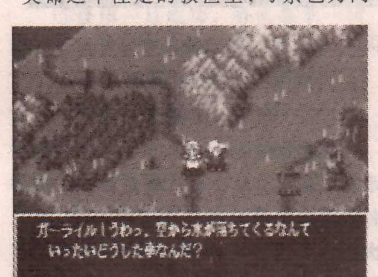
在长老家得知海底神殿的方位，乘方舟前往打败了水栖族鲁多拉。丹恩与众人告辞，众人又来到地下魔导博物馆得到人间族的ラゴウ石。在馆外乘右边的魔镜来到ガフ之间，从ゴモラ嘴中得知整个事件的来龙去脉。回火山后切换点封闭。

回港町向カスタギア博士打听了トウーラ遗迹的处所，乘定期船去オムバロス町，步行北上デルフイ山，在山顶遗迹见到了缪黑博士与预言师ソロン化身的双头鸟怪。进入遗迹沙尼朵向各个种族的魔兽挑战，当打倒最后一个人间族的武士后他会留下剑和盾。从他身后的通道来到冥界，在地府の町タラーク先休整一番，在酒吧见到缪黑博士交谈后其离去。又意外遇见了西昂四人。北上来到冥界入口见到ハウゼン但四人最终战败，ハウゼン附在沙民朵身上与魔兽合体，等待西昂的到来……

丽莎之章

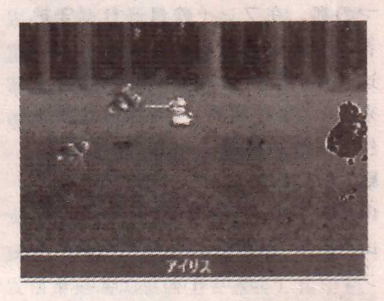
命运之门已经开启，漫长痛苦的旅程开始了……

出生时额上就有宝石依附的少女丽莎(リザ)为了寻找母亲，从祖父口中得知了预言书的内容，自己是人类命运中注定的救世主，母亲也为同



一原因云游四海。丽莎从故乡カーン町出发，途经レムの森，救出反叛军的队长伽来路(ガーライル)，这之前在回答追兵问话时，如选择“没看见”或“看见，在左面”能得到一把钥匙(十分有用)。两人来到人工岛バベル都市，这是一个唯一空气净化的都市，但居住者必须交付高额的税金，苦不堪言。伽来路安排丽莎在宿屋住下，丽莎受约来到町东的反叛军基地，答对暗语才可进入，暗语分别是“光の中，おどる者”、“暗の底，めばえる者”、“青こ命，まもる者”。在基地丽莎的额上宝石放出光芒，人们都惊呼救世主出现了！回宿屋，伽来路早已等待，诚心请丽莎出手解放人工岛。

休息一夜后，丽莎与伽来路从市长大厦右边民屋屋顶潜入大厦。作战计划成功后，放出了净化空气装置中



的蝴蝶，继续净化整个星球。而此时丽莎的身后出现了一个影子，唤她为救世主，并告诫人类离灭亡之日只有十四天了。心急如焚的丽莎赶回故乡，祖父说去南大陆会有母亲的下落。回人工岛，丽莎与伽来路乘船来到オリアフの町，在候船室碰见了缪黑博士问起母亲的事，他说去问クリユーヌ城国王吧！

在町外穿行树海途中救出八虫类族王子皮皮(ピピン)，在北面尽头的ホルンのほこや寺庙中读“言灵经典”，其后有言灵师出现暗示去精神圣域西大陆。丽莎从寺庙出来又帮助皮皮去龙神遗迹打败了魔兽火燕光。

三人乘定期船直往西大陆，中途在オムバロス转船。在ダヌルフ镇上陆，故事情节有两种发展，一种是上陆后出镇再进镇可有情节出现；一种是在武人之塔观看西昂的第三次决战，在塔中会遇见盗贼丹恩。然后去町东边的小教会，在此观看女神像时，会有牧师上前自我介绍，并让丽莎去找西のヴアドの町的ダグ帮

忙。

依计找到ダグ,他帮助丽莎见到了国王。在国王处得到情报母亲很可能去了圣城,丽莎在王城休息了一晚就上路了。在圣城门口经过卫兵的盘问(先选二,后选一)进入灵城向ソーマ打听后,向南行进入圣城森林,修行场中见到一个极似母亲的女人,但很快她就被魔兽杀死了。丽莎只得再回圣城,这次必须跟ソーマ交手才能通关。过圣城森林后,一只巨大的方舟阻碍着道路,这次又遇见丹恩,双方身上都有宝石,产生了共鸣,丹恩驾方舟走了。在言灵山见到佐拉,得知身上的宝石是通行世界末日的钥匙。在瀑布下方的房子中,丽莎可学到强大魔法。再与佐拉对话时,众人落入了冥河,在亡灵等候登上摆渡船时,丽莎跟两个地狱使者产生了冲突。一怒之下将它们打跑强行上了船,在行船途中救了一个叫玛丽娜(マリーナ)的水栖族女子,她一看见丽莎却跑了。

继续渡河,忽然四周一片漆黑,有人在叫丽莎的名字,这时连续"このまま,じっとしてる"可避开鬼物的袭击,等待真正的母亲亡灵出现,可得到宝物。落在一岸边,又见到玛丽娜,她加入了队伍。丽莎四人在ブルステイの间打败了魔兽ブルステイ,它会变成果实种子。

回到地上,是古代遗迹,把圣杯放回原位从遗迹出来碰到假沙尼朵。出遗迹北行到污染地带将种子植入地穴中,完成了大地净化进程。

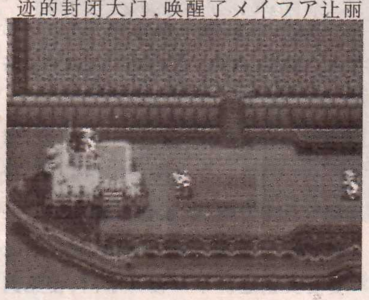
途经收容所,来到ソトムの废城碰见了真沙尼朵,告诉他可在哪里找到自己的躯体。出来时,天空大陆落在地上。向上来到ロマ町,玛丽娜碰见了同类,将守神之卵投进水源,暂时与丽莎分开了。丽莎来到污染都市ゴモラ,启动一个开关后,可使用电梯,在地下皮皮和伽来路被吸进屏幕。这时丽莎在屏幕外可看见两人的梦境,只有做对了,两人才能获救,三人合力打败了魔物ラウメーン,得到宝物マザーエナジー。

在ソドムの废城,在一间桌上有大钥匙的屋里,朝水坛里察看可进入秘室。读到一本神秘手记,这期间五



个亡灵进来向丽莎三人发动了攻击(每回只有一个亡灵的头微微动,全力攻击可轻易过关),战后可拿到大钥匙。回污染都市进入先前地下室锁着的门,在屋里按顺序,"月左回,星左回,太阳右回"开动了装置, 出门向右的屋里有了通往深海的路。

海底ピラミッド,玛丽娜加入,在迷宫必须踏动三个踏板。来到海下ライラの町,长老指点迷津,丽莎利用鱼类帮助在海洋中可自由来往于各大陆。这时的登陆地点有几个都很难找,你要细心地在地图上寻找,在一处登陆后可来到迷之森,见到长老和西昂等人,又拜见了町の南口传师,得到遗迹钥匙,回登陆点打开遗迹的封闭大门,唤醒了メイフア让丽



莎去北大陆。从海底来到西大陆言灵山见佐拉后,回北大陆カーン町,见过自己的祖父,在町左下角坐上船来到女神像岛上,在这打败メイフア,它带众人来到了"月"星球。

在这个先进文明造就的机械基地,处处是陷井,丽莎一行四人经受了最严峻的考验。攻关要点是地图两侧有二个扳关,中间有一按钮,两个扳关不动,按按钮可去一处;两个扳关启动,按按钮可到一处,其中奥妙请玩家定夺。生命的进程是遵循大自然法则,各种种族的生与灭无法自己控制,自然的法则决定人间族的衰亡,新崛起的祖族正在翘首企盼。可人类太强大,亲手改变了自己的命运,让人间族继续昌盛下去。

一切似乎结束了!站在メイフア面前,丽莎惊愕地听说人类必须还要战胜这宇宙的造物主,被选中的第四个人类勇士将出现在女神像脚下右边的门里,他是谁……

最终之章

第十六天,世界一流盗贼丹恩在方舟上与伙伴キット开怀大笑,原来丹恩想聚齐鲁多拉秘宝的十种法器的夙愿已经完成。此时ミトラ显身,向这第四位勇者说明了一切。

丹恩在海底遇见了沙尼朵和西昂,三人辞别伙伴飞向"月"星球。丽莎早已等候于此,四人同心协力迎接历史的考验,真正的恶战开始。"过去之门ウルス",四个祖族的鲁多拉守护者和ハウゼン一一被打败。"未来之门スクルト",进去后一直向前走可过关,不要踏地上通气孔,如果向后走,会进入一个死角,必须打败四个宝箱怪物才能出来,笔者建议反复使用这个死角,因为杀死怪物后可得到增长MP的道具,这样可使我方的魔法值无限性增加。在神殿有拥有五千以上经验值的怪兽出现,杀两只可长一级,还有战胜后可得到"アムリタ"(全复活全回复)宝物的怪物,请仔细寻找。其他的怪物可用"逃跑"避开,(战斗指令中按左或右出现)。最后勇士们要战胜的造物主有三个变身,个个强悍无比。

这是终极之战,地球命运在你的手中……

3×3 只眼 兽魔奉还

文/小琦



SFC 出品:BANPRESTO 容量:16M 类型:AVG

本作改编自同名卡通漫画,讲述的是一个古“三只眼”民族的幸存者在人世间与其侍从藤井八云在各地漫游,降魔除怪的故事。游戏以藤井八云为主角展开一系列冒险。节目进行中基本是横版动作寻宝,每一章之间有一两场战斗,以选择指令式进攻,每轮三次,对于RPG高手颇有太易之感。战斗中可召唤四种神兽:土爪(能进行强力攻击)、镜蛊(可挡住敌人的攻击一次,不扣一滴血)、走鳞(不会攻不会防,却可作辅助使用,其后紧接“光牙”或“攻击”威力大增)、光牙(比土爪强的攻击);选择画面向左或向右多按几次可有普通攻击、防御等指令。在横版行进中按START键可查所得宝物,A键选择使用,Y键执行,开始时有一部移动电话可用于记录进度。

第一章 废墟——香港

在本章会找到蓝色护身符,供加血时使用。建议先不要急于使用,后面几章中有重要的作用。

藤井八云来到“周古董”古玩店寻找佩,她却去寻找“兽魔之卵”,只有汉知道下落。出店右边进大楼,于入口处打开电力开关,在地上拾到钥匙,可开二楼的门。先将地下室的气门关掉,并找到汽油。上四楼找到一只旧茶壶回三楼左行见一老婆婆,发现有两道贴咒符的门。八云用壶捉到两只老鼠(屋顶的通风口)咬坏了咒符,寻找一番,从楼层右方上了路面。

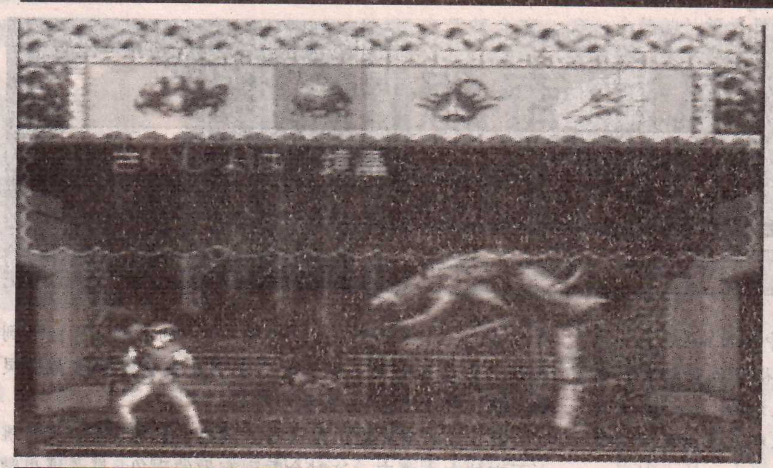
在一间房中找到引线和铁筒,回大厦入口处,会出现一位胖伯伯,帮你做成爆炸筒(可多找材料多做一些备用)。回四楼得到一封信,读后向老婆婆要钥匙。下一楼开了门,便见到这一章头目,三下五除二杀掉它后见到汉,穿行地下水道——水中时不时有漏电,掌握时机跳跃可过。八云找到佩,她正被一对孪生姐妹威胁。这时选择是否战斗有两种情节发生影响结局,先在此介绍不战斗的情节,另一种分开叙述。

第二章 幻术森林——尼泊尔

八云听佩的话,放走了孪生姐妹,并追踪她们渡海来到尼泊尔。询问三间屋子的男子,只有第二间的男子将八云赶了出来,另二间房中的男子告诉了八云许多重要情报。出镇来到幻术森林,却无法通过。无奈回去请教,得知这跟圣杯有关,来到神庙,什么也没有,佩感到有某种邪恶的力量存在。再次于镇中打听,第二间房的男子消失了,在第三房外右边女子得知消息,消失的男子去神庙了。

在神庙男子说出了心里话,并请八云打败邪神。原来泥塑神像就是敌人,战胜它后男子交出圣杯。八云凭圣杯之力打开森林的封咒,在一只红鸟出现的树下调查进入真正的森林。一路上可使用爆炸筒打击树妖或跳跃躲避,途中八云和佩看见了自己的身影,撕掉树上符贴,继续向前。这时有一只青鸟出现,它飞向何处就跟到何处,终于走到尽头,打败树精,本章结束。





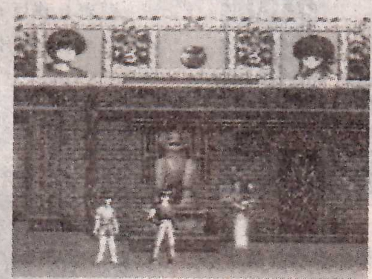
第三章　神的遗迹——埃及

来到埃及，打听了有关遗迹的情报，穿过沙漠（这之前可跟小卖店的老板要几颗爆炸筒）路上碰见了一个牵骆驼的男孩。得到他的忠告，打败遗迹的看守。

在遗迹中要开动脑筋解开几道谜题，顺序如下：水之主屋，拿到一个皮囊。在门外水池灌水，上楼将水倒入水瓶，打开楼下电网，得到琴弦和第一卷书；在大气之主屋，将琴弦放入竖琴，得第二卷书；在天空之主屋，多次跳跃可得到第三卷书；于大地之神屋，开启两处开关得第四卷书；在真实之女神屋，从三种东西选择得第五卷书；于艺术之神屋，使用爆炸筒2枚，得到第六卷书；于月之神屋，对出九个月亮的图案，得到第七卷书；在日之神屋，得到镜子和第八卷书；于墓地之神屋，用镜子照射两个木乃伊得第九卷书。在真实之女神屋右有一间音乐之女神屋可加满血。在众神书记屋将九卷书放在贡台上开启了冥界主屋，见到了龙皇。战斗中龙皇不敌，将佩抓住逃走了……

第四章　结局

八云坚持不懈地追击龙皇，最后一战时龙皇会进行超级变身，很厉害，八云在第一轮攻击全部选用攻击方式，孪生姐妹之一会在紧要关头补



充八云的血与精力。终于打败龙皇了！

玩友关心的另一种结局会怎样呢？

★如果八云决定与孪生姐妹大战一场，妹妹会留下而姐姐逃走……

第二章　虹之洞穴——西藏

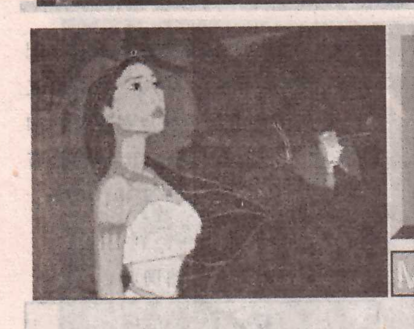
来到西藏，在村镇从第二间屋的老妇人口中得知寺院的消息，这之前要通过各种险恶的考验。洞穴里，三个开关，开第二个和第三个进石门后有三个照射光线和一个三格色位的推闸，八云找到红黄蓝三种光晶，配合使用打开六道门有三种需两色互混，得到三兽石像。开启最后房间却无反应，回镇询问老妇人，有两个石像会发光，八云得到了洞中的圣物，并在寺院打败了飞龙人。

（第三章攻略同前）

第四章　结局

在荒野，八云不停地向前冲刺逃过各种危机，与龙皇面对，愤怒的八云向龙皇挥出了正义之拳……

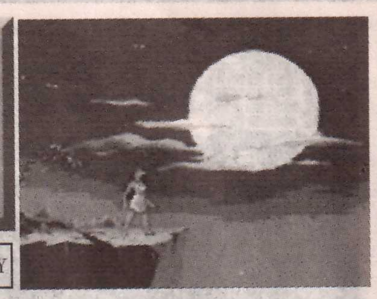
一切都将过去
我们的理想会否
在时间的尽头实现
双手合什向苍天祈助
愿人间和平长驻
……



风中奇缘

■文/王冬

MD　类型:ACT　容量:32M　厂商:DISNEY



与《阿拉丁》、《狮子王》相同,《风中奇缘》也是由一部美国卡通片改编成的游戏。原影片获得了极佳的票房成绩,而它的游戏也可以说是这几部里最好的。玩过此游戏的人无不为其漂亮的画面而叫绝,初次观看者则经常偷偷问道:"是……动画片吧……"

第一章

故事发生在一个印第安人居住的小岛上。一天,部落的长老将大家召集起来开会,当然,这里面包括我们的女主角波卡宏塔斯(POCAHONTAS)。



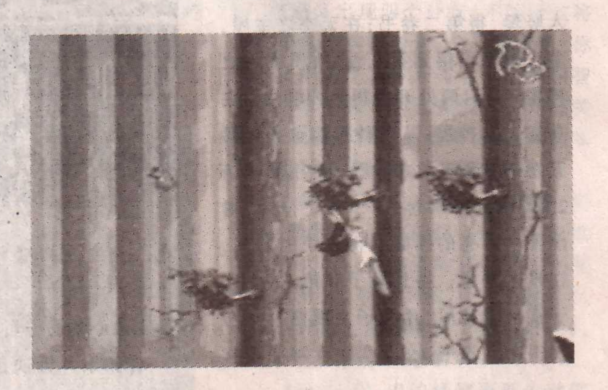
"我看见了一个幻影,奇怪的云朵赫然出现在地平线上。波卡宏塔斯,你必须帮助我们渡过这次危险。你的路上将有重重险阻;你周围是百兽的灵魂,去寻找它们吧,让它们来保护你。"

波卡宏塔斯出发了。与她一路同行的是她的宠物——一只果子狸。游戏时按C键可以转换,决定受控制的是波卡宏塔斯还是果子狸;二者互相配合才能顺利过关。比如,令果子狸跳到女主角怀中,就可以跳向更高更远的地方。波卡宏塔斯在行进中遇到了一座独木桥,一脚踩空掉了下去;而果子狸由于身体轻,照走不误。在桥的另一端,一只鹿的双角被树枝缠上了,虽努力挣脱,却也无济于事。波卡宏塔斯从山的另一侧绕了上来,帮助鹿解开羁绊,随即得到了鹿的灵魂。现在,女主角可以跑步前进了。方法是在走的同时按A,如果嫌不够快可再按一下A,按上或下停止。

沿崎岖的山路下来,会看到一条小溪通向水潭。就在水潭旁边,一块大石头挡住去路,旁边的水獭亦无法回到水中。将石头推入水中,波卡宏塔斯就会得到水獭的灵魂。靠它可以跳水,并在水中游戏。

波卡宏塔斯又沿山路来到了这座山的最高处,飞身跳入下方的大水潭中。这时会看到有趣的现象,果子狸也学波卡宏塔斯的样子往下跳,竟然忘了自己不会游泳。它扑腾着总算爬上了岸,但面对如此之大的水潭该如何是好?幸好波卡宏塔斯在水中找到一片竹筏,拉着它让果子狸跳上来,才到达对岸。谁知那岸太高,波卡宏塔斯上不去,只能令果子狸上去。遇到一片荆棘,果子狸便上了树,可是又被马蜂一通狂蜇,它也不能前进了。波卡宏塔斯向下潜水,绕到这个小岛的另一侧上岸,将马蜂引开,果子狸方可下树。面对前方的水塘,一定要让波卡宏塔斯先过去,将荷叶上的青蛙赶走,果子狸(这宝贝儿居然怕小小的青蛙?!)才能安全地跳过来。

顺着几块巨石爬上一座小山,会见到一只想试着飞行的小鸟从树枝上掉下来。波卡宏塔斯拾起小鸟(下+A)放



回巢中(下+A),得到鸟的灵魂。这样,即使她从极高的悬崖上落下,只要连按B键就不会摔伤。

再继续前行,波卡宏塔斯终于回到家了。她的父亲正等待着她的归来。

"爸爸!"

"亲爱的女儿,你终于回来了!过来,我们还有一些事要商量呢。"

第二章

这天晚上，波卡宏塔斯梦见了一个英俊的年轻人，显然不是这座岛上的土著人。一个声音传来："岛上有一个陌生人！运用你得到的那些动物的能力穿过森林去见那来访者吧。"

第二天，波卡宏塔斯刚要与宠物外出去寻找陌生的青年，父亲把她叫住。父女二人回屋去了。果子狸便从屋顶的洞进了屋子，听到他们的对话：

"我的女儿啊，我有一个令人激动的消息要告诉你，考瑟姆向你求婚了。"

"但是，爸爸……"

"考瑟姆是个勇士、一个强大的首领。"

"但是，我觉得我的梦正引导着我走另一条路。……"

果子狸出了屋子，与波卡宏塔斯一起又踏上了冒险的旅程。

松鼠的洞口被一块大石头堵住了。能帮它们摆脱困难吗？波卡宏塔斯是爱莫能助的。其实只要让果子狸沿大树爬上山腰，再钻洞回到此处，帮助松鼠从窝里推出石头，就OK了。于是波卡宏塔斯得到了松鼠的灵魂，能够"爬树"



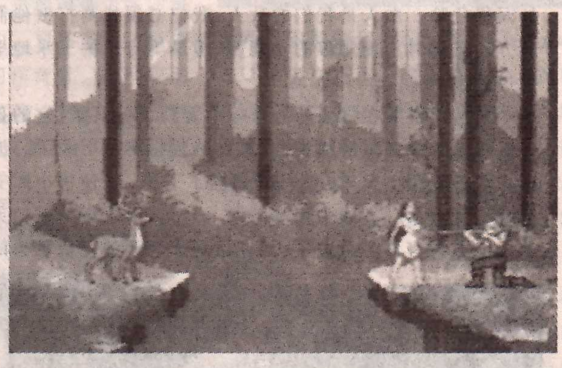
——先抓住树叉，再按"后"，待主角的身体悠起后按B。

波卡宏塔斯攀爬树枝前进，在森林深处，跳入一个水潭。水潭极深，有两条暗道。第一条道被巨石所阻挡。推开它，对面的鱼就会游过来，送给波卡宏塔斯鱼的灵魂。在游泳时按住方向键再按A，就可游得更快。同时，用此法还可游向更深的水域。第二条暗道通向一个秘密山洞，里面是些果子狸的食物，不去也罢。

前行可见一蹦蹦板，令果子狸站在左侧，波卡宏塔斯跳上右侧，将果子狸弹飞，这样便可直接通过前方的大河。过河后，波卡宏塔斯见到一棵千年古树。树精对波卡宏塔斯说："大地在颤抖，孩子！陌生人踏上了这片土地。顺着我的枝条爬上去，看你能发现什么！"波卡宏塔斯照做了。她惊奇地发现了一艘巨船正缓缓开过，但她并不懂得那是什么，自言自语道："这就是长老所说的怪云吗？"

波卡宏塔斯从树上跳下，在果子狸的帮助下，发现了一匹狼的影子。为了得到狼的能力，波卡宏塔斯要与狼赛跑，到达终点即可得到狼的灵魂（按下＋方向左或右便可匍匐前进）。

一直往回走，不要爬山，并利用狼的能力钻过草丛，波卡宏塔斯终于见到了那位梦中的男子。两人一起去推倒立在左边的石板，来到了瀑布下。忽然，那青年发现了一只鹿，立刻举枪瞄准；而波卡宏塔斯阻止了他的行动。



那男子名叫约翰·史密斯，他被波卡宏塔斯的美丽、善良深深地打动了。两人于是奔向这无限美好的大自然，享受那充足的阳光、清新的空气。鹿群与他们一起奔跑，鸟儿为他们欢唱。这是他们在一起渡过的最美好的一段时光。最后，两人到了山崖上，望着即落的夕阳……

"我必须走了！"波卡宏塔斯说道。

"那我什么时候才能再次见到你呢？"

"我会找到你的！"

[PASSWORD：熊 W440P]



第三章

深夜，波卡宏塔斯想去见约翰·史密斯，因为英国的殖民者已经来到了这个岛上，她想去让约翰说服英国军官放弃侵略这座小岛。英军的营寨离印第安人的部落并不遥远，但千万小心，其它的军人可并不像约翰那么友好。

波卡宏塔斯在村口被考瑟姆拦住："波卡宏塔斯，村子外面很危险。白人是我们的敌人，我们必须找到打败他们的方法！"这时应使用狼的功能，从考瑟姆身后的玉米地里钻过去。

波卡宏塔斯在村子外的森林中看到了一只熊，它的孩子正爬上树去想解解嘴馋，却被马蜂蜇得不敢下来了。波卡宏塔斯就爬上大树，将马蜂窝捅了下来，才使得小熊安全地回到地面。大熊为表示感谢，送给波卡宏塔斯熊的灵魂。前方将有许多殖民军，当你遇到那种瘦的皮包骨头的



士兵时，按A键，波卡宏塔斯就会学出大熊的叫声，将其吓跑。对付胖子，方法有二。一是让果子狸捅掉树上的马蜂窝将其蜇跑；二是利用地形躲过去。玩家可自寻方法，如何过军营，笔者不再赘述。

走到树林深处，突然四周陷入了黑暗。这时，可隐约见到一只猫头鹰。跟上它，它就会送给波卡宏塔斯猫头鹰的灵魂，即使再黑的地方，也能看得清楚。

进入殖民者的军营，波卡宏塔斯听到了帐篷里一位军官的话："我明白这是我最后一次机会去赢取荣誉了。如果那些野蛮人不让我们去分享他们的财富，那么我们将不得不用暴力把他们的金子都夺过来……"

穿过军营即可到达码头。这里停泊着一艘船，船上延伸下两个吊板。把地上的箱子推上右边的吊板，并使果子狸停在箱子上，波卡宏塔斯跳上左边的吊板，便可将右边的吊板升起。果子狸跳上船，却不料惊动了船上的小狗；果子狸被小狗追赶，又不小心跳到了大炮上；大炮顺坡滑下，被着火的油箱引燃了。"轰"的一声炮响，标志着战争的开始。一时间，到处是硝烟、枪炮声和印第安人射出的乱箭。

波卡宏塔斯奋力向回跑，却遇到了英军。这时只能爬山绕过去了。在这座小岛的最高峰上，波卡宏塔斯获得了最后一项能力，即鹰的灵魂。跳下悬崖，她幸运地见到了约翰·史密斯。原来他为了与波卡宏塔斯见面，只身一人来到印第安人的部落。就在这时，考瑟姆出现了，他抓住了约翰。

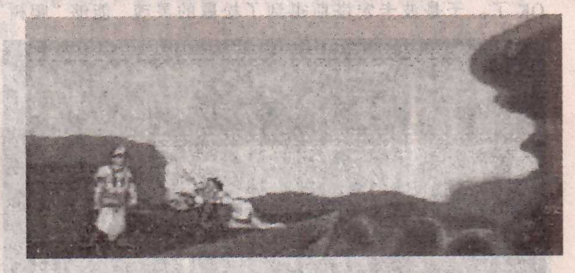
[PASSWORD：松鼠 PLS8V]

第四章

约翰将被处死，波卡宏塔斯的父亲已在山崖上准备就绪，当太阳出来时，约翰就会永远离开这个世界。波卡宏塔斯必须在日出之前赶到救下约翰，阻止这场战争，把和平带给岛上的人们。

这将是最精彩的一章。从前波卡宏塔斯帮助过的动物都会出现，当它们出现时，波卡宏塔斯就应使用相应的能力，所以并不难。

就在太阳完全升起的一刹那，波卡宏塔斯赶到了山崖。她终于阻止了父亲对约翰的刑罚，和平的阳光照耀在这座岛屿上。波卡宏塔斯与约翰拥抱在一起，动物们也赶到这里，对他们表示祝福。



结局

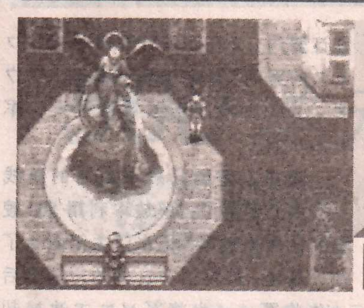
这场战争终于被制止了，约翰也必须回到英国去了。波卡宏塔斯跑上那曾经带给她快乐和悲伤、欢笑与泪水的山崖，望着约翰乘坐的船只缓缓驶向无边无际的大海……

游戏特点

1. 画面的风格及其精美程度绝对不同于以往的MD游戏；人物动作细腻，音乐效果一流，其中《COLOR OF THE WIND》一曲曾在BILLBOARD排行榜上居高不下，十分优美动人。整个游戏过程实是一种享受。

2. 绝对没有打斗的场面，完全靠智力通关。厌倦了火药味的朋友们，不来试试吗？





幻想水浒传

■文/兄弟

PS 厂商:KONAMI 类型:RPG



《幻想水浒传》是著名的KONAMI公司于去年年底发售的一款正统RPG大作，它精彩的剧情、漂亮的战斗画面，极具震撼力的魔法效果以及众多的同伴都令人兴奋不已。

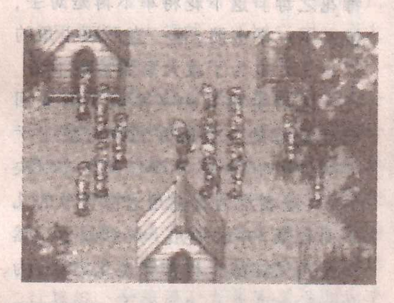
这款游戏刚开始给人的感觉并不很突出，但是只要多玩一段时间，你便会深深投入到其感人的剧情之中。当然，只有好的剧情是不足以称之为大作的，它的另一大特色便是多达108名的同伴角色，主人公的不同决策会直接影响到这些同伴的加入与否，而不同的同伴会拥有不同的特殊能力来帮助主人公完成大业。不可不提的还有此游戏的战斗画面，它充分运用了PS主机的性能适时地进行放缩运算，再加上比《FF Ⅵ》和《时空之旅》更具气魄的魔法效果使人拥有充分的临场感觉。

下面简要介绍一下游戏剧情：

故事的主角是帝国五大将军之一テオ之子。这天，主角与父亲一同受到国王的召见，国王命令テオ第二天去北方驻守边关。在王宫里，父亲要求主角听从禁卫军长官クレース的命令。到家后主角与好友テッド回屋交谈。晚上，主角一家人举行了家庭宴会为父亲饯行。夜里，当主角熟睡后，父亲带他的手下クレミオ来到主角屋中，并叮嘱クレミオ以后多照顾主角。

第二天，主角与クレミオ、テッド及家丁バーンクレオ同到皇宫中接受クレース交给的任务——去东北方的魔术师岛取“星见の结果”。在皇宫右侧方场内，主角见到了龙骑士フッチ，并与他一同乘坐他的爱龙ブラック飞至魔术师岛。在岛上，主角被验明正身后，见到了大魔术师レックナート。从她口中得知，主角是能够拯救整个王国的使命之子。回到皇宫，将“星见の结果”交给クレース后，主角等人又得到了第二件任务——同税务官カナン一起去东边的小村庄ロックラソド收税。

来到ロックラソド后，主角一行找到军政官グレイディ交谈，他告诉大家税款被山贼抢走了，于是主角等人来到东边的清风山。在山洞中遇到



一只很厉害的怪物，众人在它面前纷纷倒下。这时テッド挺身而出，使用右手的纹章击败了这个怪物。在清风山顶，大家见到了山贼头领バルカス和シドニア。将他们擒获后，一行人回到ロックラソド，将山贼交给グレイディ后，他们交出了1万元税款。

众人又回到王都グレッグミソスター，カナソ将テッド带进了皇宫，而主人公回到了家中。晚饭后，テッド还未归来，主角下楼一看，发现テッド遍体鳞伤躺在门口。原来进入皇宫后，宫廷魔术师ウィソディ要砍下他的右手抢走他的纹章，而テッド利用魔法逃了出来。バーン借口去道具屋买药就出去了，テッド告诉主角他右手的纹章是27颗真封印球之一咒之纹章“ソウルィーダー”，并将这颗纹章赠与主角。正在这时，一群帝国士兵在バーン的带领下冲了进来。为了不连累大家，テッド要求主角逃走而他自己则被抓走了。

逃跑的主角来到宿屋，被宿屋女主人マリー收留，而第二天，帝国军又搜到了这里，这时一个名叫ビクトール的人将主角救了出来。逃出了王都グレッグミソスター的主角随ビクトール来到了南方的レナソカソブ镇。在宿屋中又遭遇帝国军的搜捕。这时座钟后传来声音，原来钟下是一条暗道。在暗道中，主角结识了反帝国义军的首领オデッサ及部分成员フリック、サソチェス和ハンフリー，而ビクトール也是他们中的一员。与他们交谈后，主角得知帝国开始侵略周围小国，使得民不聊生，这彻底改变了主角对帝国的印象。

正要回到地上时，大家在地道口发现了一名受伤的清风山山贼旧部，他告诉大家两位山贼头领被捕，而他俩本与义军志同道合。主角认为这件事与自己有很大关系，因此决定前去搭救。在ロックラソド，一行人冲进军政官的官邸，经一番厮杀，终于救出了バルカス和シドニア。

这时的主角已经与义军脱不了关系，因此在レナンカンプ与オデッサ交谈后，决定帮助义军将“火炎枪の设计图”带到虎狼山中的小村サラディ，与义军兵工场的人员接头。在西北方的虎狼山中，主角等人被宿屋主ルドソ用蒙汗药灌倒，而ルドソ同伙ケスラー认出了オデッサ。原来ル

ドソ和ケスラー也是不满帝国的人。一行人接受ルドソ的道歉后来到サラディ。夜晚，主角与オデッサ在宿屋中交谈后，将“火炎枪の设计图”交给来接头的カゲ。再回到レナソカソプ，却发现帝国军已经占领了这里，其它同伴都不见了。在地道中，オデッサ为救一个小孩而身负重伤，临死前，她将一枚耳环送与主角，并希望他以后能够率领义军继续进行斗争，缔造一个她无缘得见的美好世界。

为了躲过帝国的追杀。主角接受ビクトール的建议去南方的セイカ投奔オデッサ的哥哥マッシユ。旅途中经过クワバ城塞。主角未能瞒过守在这里的アィソ・ジード。他与主角父亲テオ是老朋友，因此并未逮捕主角。来到セイカ，见到著名军师マッシユ，可他并不愿出山帮助主角一行。这时帝国军要抓走マッシユ收养的小孩去矿山当童工。主角等人干掉帝国军救下小孩，出示了オデッサ的耳环后，マッシユ出于感谢和与オデッサ的骨肉亲情，决定帮助主角。他承认主角为义军的首领，并希望大家能去カク村找船以便在トラン湖中的龙城建立自己的基地。

在カク村得知，必须赌赢タイ・ホー，他才开船。主角一行去酒店与カミーュ交谈，并使之成为同伴后，进入地下室中和タイ・ホー兄弟赌博，并取胜之，这样就乘船来到了龙城。在城最深处，主角等人杀死了守城恶龙，在这里建立起了义军基地。

大家正准备庆贺一下，不想又有刺客来刺杀主角，击退刺客后， 基地收到了帝国侵略其他小国的消息。为了争取更多的人加入义军，主角等人又回到陆上争取民心。在コウアン村搭救了レバント的妻子后，取得了他们的信任，并使バーン再次归来。此后又得到五将军之一的クワンダ在利用焦魔镜侵略精灵村的消息。为解救他们，主角在大金库中取得了流水棍，请矮人村长老造成了专门对付焦魔镜的风火炮。这样，新生的义军在与クワンダ进行的第一次集团战中取得了胜利，并利用风火炮毁掉了焦魔镜，还从クワンダロ中得知五将军都被ウィンディ用纹章的力量控制住了。

在スカーレティシア，义军又被花将军ミルイヒ的毒花击败。但吉人自有天相，在ティエン村得到同伴帮助制造出快艇。用它通过急流找到名



药剂师リヨウカン，他帮助义军解了毒花之毒。这下花将军不再是对手，被义军一举击溃，但一直照顾主角的クレミオ也为了救大家而牺牲了。

之后主角又去义军兵工场取回已经造好的火炎枪并利它击溃了テオ的铁甲骑兵队。不得已与父亲对决后，父亲表示为有主角这样勇敢的儿子而自豪，并鼓励儿子继续战斗。然而主角又在战士村被吸血鬼击败，为



寻找专克吸血鬼的神剑，大家来到クロン寺后的洞窟中。神剑为了考验主角，将一行人送回到300年前的“隐の封印村”。在那里见到了幼年的テット和那时就居心不良的ウイソテイ。之后取得了“星辰剑”，一举击败了吸血鬼。

之后，在龙洞骑士团帮助龙骑士取得“月下草”救活战龙后与龙骑士签订盟约，又在帝国守军将领グリワイス的帮助下，在モラビア救出了ウオ－レン并收得帝国第四位大将军ツムソ。

现在，帝国只剩下最后的防线——水上要塞了。解放军利用500艘小船向那里进军，把水门关闭阻止了油火蔓延。虽将镇守这里的帝国最后一位将军——水将军ソニア逮捕却付出了极大的代价——军师マッシエ被奸细サンテエス所伤，但为了不影响全军士气而并未将サンテエス处斩。

这时的帝国都城只剩下コーバ一把守，而他得到了ウィンディ的帮助借用“门の纹章”和“龙の纹章”召唤出10万只魔兽。此刻的解放军作为正义之师自然得道多助，大魔术师、ウィンディ的妹妹レックナート与主角一起使用纹章的魔力将这些怪兽送回了它们自己的世界。而精灵、山贼、海贼、犬人等的部队也加入到了解放军的军队中。经过艰难的战斗，帝国军队溃败了，コーバ一逃走了。主角、ビクトール以及フリツケ等人一同冲进了皇宫。在击败了曾放过主角一次的アインヅード后，见到了帝国皇帝。这时的帝国皇帝因为拥有“龙の剑”而变身成为一只三头巨龙，能否击败他呢？这就要看玩家的本事了。

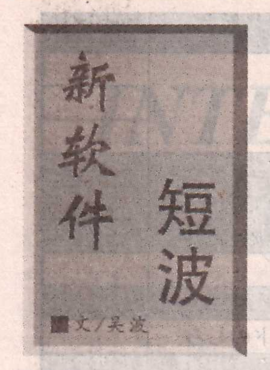
在游戏中有个小难点：为找到リョヴァン，从リュン村乘船顺流而下，会遇到一处急流，这时回到ライェン，才能在屋中得到同伴的帮助得到发动机制造快艇。

当然，这部游戏总体难度不大，即使是新手也可以轻松上手。相比之下难的是如何收齐那多达108名的同伴。有的同伴只要在各村中找找便可以了，可有些同伴收起来很费事，下面就将这样的同伴作一下介绍：

（接表）

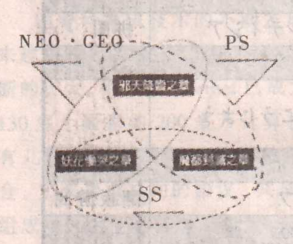
在表中的问号表示某个数值或名称，确切是什么就靠玩家自己去摸索了。（软件由百鸟电器商行提供）

伺伴名	收得条件	收得地点	特殊能力
天猛星クワンダ	打败他们后，所有对话选项均选第二项		
天寿星ソニア			
天究星ミルイヒ			
天剣星アンジー	タイ・ホー、ヤム・クー在场	こそくのてりて	
天罪星カナック			
天败星レオナルド			
天捷星クライブ	フリック和テンガアール在场	リコン	
天杀星フー・スー・ルー		犬人村	
天威星ペシユメルガ	ウオーレン在场	ネクロードのしろ	
地魁星レオン	仲间数〉?向マッシユ索取书信一封交给他	カレッカ	
地勇星イワノフ	战胜ミルイヒ	スカーレティシア	拼图
地雄星エイケイ	LEVEL〉?	ティエン	
地威星マクシミリアン		ひみつこうじよう	
地英星サンチヨ			
地杰星ジーン	仲间数〉?	アンティ	装封印球
地煞星ジヨルジエ	通过有10个人物的翻牌游戏	キーロフ	翻板游戏
地斗星ブラックマン	不踩地上的菜苗	カレッカ	
地会星エスメラルダ	打败ミルイヒ后，在ソニエール打败一般敌人后得到的宝石オパール	アンティ	
地然星クロウリー	クロン洞窟的暗道内 仲间数〉?(相当高)	クロン洞窟	
地阔星ローレライ	LEVEL〉?	ユウアン	
地佑星メロディ	?封印球(カレッカ宝箱内)	キーロフ	换音效
地好星フウマ	围墙后	龙洞骑士团总部	
地狂星ムース	ミース、マース、モース在场	战士村	锻武器
地明星シーナ	レバント在场	セイカ	
地遂星ユーゴ	战国密芨(クロン洞窟宝箱中)	クロン寺	图书管理
地阴星ミーナ	仲间数〈?	アンティ	
地乐星カミオス	ミルイヒ在场	スカーレテ・イシア	音乐欣赏
地飞星ミース	マース已加入	矮人村	锻武器
地速星ルビイ	ギルキス在场 LEVEL〉?(相当高)	犬人村	
地稽星メグ	ジユッボ在场	カク	
地伏星アップル	再次进入マッシユ家中	セイカ	
地空星ロッテ	仲间数〉? 在カク抓到小猫ミナ	リユン	
地角星ゴン	クロミミ在场	犬人村	
地藏星ルスター	在町内小屋尝锅里食物，在岸边大屋内找到他	キーロフ	
地镇星ヴアンサン	监狱内	モラビア	
地幽星クィンシー	仲间数〉?	ガラン	
地孤星メース	仲间数〉?モース、ミース、マース、ムース在场	水晶谷	锻武器
地丑星ガスバー	タイ・ホー在场，酒场地下，赌赢他	カク	赌大小
地壮星セイラ	从道具屋中购买?一个，与町人四次交换(有顺序)后得到?交给她	キーロフ	
地健星クロン	战胜ミルイヒ后	アンティ	
地数星ウィンドウ	?封印球(クロン洞窟暗道中)	战士村	换背景色
地刑星ゼン	あかい花のたね，青い花のたね，黄色い花のたね	クロン	
地耕星テンプルトン	再次进入烧毁的精灵村	精灵村	水浒图



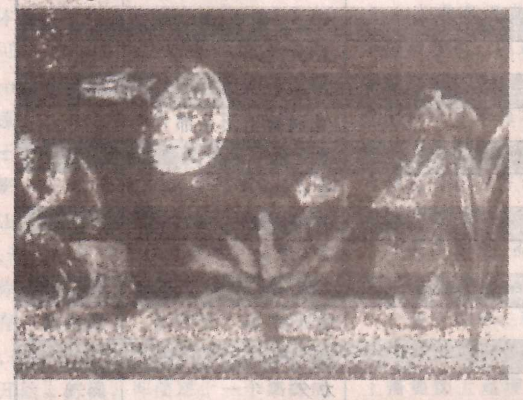


真说侍魂武士道列传



由SNK的对战名作《侍魂》系列改编的首部RPG大作《真说侍魂武士道列传》将于今年9月在NEO.GEO上登场。值得注意的是，土星和PS也将于今年移植该游戏。而与以往不同的是，三个机种的该同名作品内容不尽相同。据悉，NEO.GEO版将收录《邪天降临之章》和《妖花恸哭之章》，SS版收录《妖花恸哭之章》和《魔都封灭之章》，而PS版包容《邪天降临之章》和《魔都封灭之章》二部。"不仅仅是单纯的移植，为了玩家领略真正的武士精神，各机种将有各自独特的风格。"SNK的这一举动确实厉害，看来侍魂迷的家中非侍奉三台游戏机不可了。

AQUAZONE 水下世界



在个人电脑上大受欢迎的热带鱼饲养游戏《AQUAZONE》这次在土星上再次登陆。由于增加了许多新的游戏要素，养鱼迷们千万不要错过。

游戏以鱼缸为视角，即屏幕就是鱼缸，里面的活灵活现的热带鱼的游弋一清二楚。游戏强调真实性，不仅形态各异的热带鱼惟妙惟肖，饲鱼方法也与实际操作十分相似。玩家需针对不同的鱼选择不同的鱼饵，勤给鱼缸换水预防爱鱼染疾。同种类的热带鱼的交配繁殖等也需玩家细心操持。

游戏中玩家可随意布置鱼缸，罗丹的"思想者"或是复活节岛石像都可作为水中的饰物。在商店中可以购入3种鱼、4种水草、4种饰物等，并可选60种背景画面。该游戏还有追加光碟，其中更为丰富的选项可满足总是喜新厌旧的玩家。

Cubic Gallery 立方美术馆



一款可以不出门就能鉴赏世界名画的土星游戏软件。有两种模式：鉴赏模式收藏了毕加索、梵·高、米勒等世界名家的50部优秀作品。并且在鉴赏名画的同时，关于作者的生平及绘画时间、创作意图等详细信息都历历在目。无疑，这款软件对于美术爱好者是一部难得的学习材料。

游戏另包含有故事模式，艾迪和迪斯两名侦探由于一封莫名的请柬被卷入绘画的世界。在一座奇怪的美术馆里，蒙娜丽莎出现了，她请求二位侦探寻找出藏在馆中的蒙娜丽莎的"十颗眼泪"，否则二位侦探永远返回不了现实世界。

你需扮演二位侦探在馆中的50幅名画中选出10幅，再在10幅中选中2幅，根据蒙娜丽莎提供的线索，找出"十颗眼泪"。



月花雾幻谭～TORICO～

由日本著名推理小说家竹本健治原著改编、经过三年精心设计的冒险游戏大作，以两张CD的大容量在SS迷万众企盼下登场。

游戏以圆滑3D视角移动为主，中间穿插有大量水准极高的CG电影展示，凄寂的音乐、黑暗笼罩的街道及暗红色的天空给人一种莫名的压抑感，扑朔迷离的线索和性格各异的人物更增加了游戏时的神秘感。游戏路线基本类似《梦见馆》和《D之食卓》系列，但独具风骨，与其他同类游戏有着天壤之别。

游戏主人公伏莱德是一名四年前丧失了记忆的的流浪男子，他来到了一座叫"雾之街"的小城，莫名其妙地被"雾之街"的领主戈顿囚禁。为了恢复自由和找回失去的记忆，他接受了戈顿的命令，去寻找传说中人们幸福地生活的城市"月之街"。

在解谜过程中，伏莱德将与"雾之街"的人们打交道，通过谈话了解各种情况探听消息，这对于游戏进展关系重大。游戏设有记忆选择机能，即以前你接触的人或事以及谈话等全部可以重新欣赏一遍，这十分重要，因为许多解谜的方法均在谈话中，只可惜全部日文对白，甚至屏幕上也没有文字解释。另外，游戏没有地图显示，路痴的人最好画张图，别逞强，不画图第一枚CD《凶兆编》还可以勉强对付，第二枚《崩溃编》包你不出十分钟准晕！

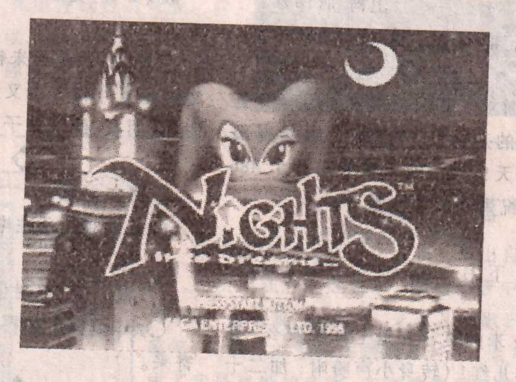
游戏的多元式结局亦增加了耐玩性，能否拯救出濒于崩溃的"月之街"中的人们，主人公的命运又将如何，请在"月花雾幻谭"的游戏中寻求答案吧！



NIGHTS（梦精灵）

一款与众不同的全新感觉的动作游戏，将你引入瑰丽的梦幻世界。这是世嘉索尼克游戏制作开发组在土星上推出的首款动作游戏。游戏强调绚烂的色彩和令人惊异的速度感并对玩家的技巧提出考验。

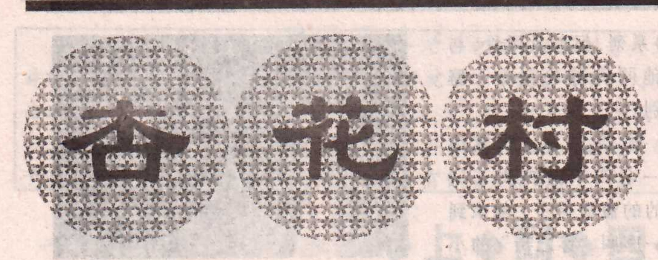
在人类的梦境中有一个奇异的异次元空间，它由人熟睡时的意识组成。这种意识包含5种思维，在异次元空间化作五色彩球，创造出奇丽的梦之世界。不幸的是，某位贤者利用人类思维的阴暗面开辟出与梦之世界对抗的黑梦世界，并创造出两个梦精灵——NIGHTS和REALA。REALA绝对忠于贤者，NIGHTS则不依从任何人拥有自由奔放的性格而被REALA囚禁。拯救NIGHTS的重任就落在你的身上了！



游戏有两名主人公，男孩艾里奥特和女孩克拉丽斯。艾里奥特属于那种在众人面前不善表达感情，对篮球有特殊喜好的酷哥，而克拉丽斯则是生于艺术家庭、感情丰富的少女。两人都拥有别人已渐失去的勇气，正因如此，决定了他们与NIGHTS的相识。

游戏中有六个梦幻世界，分别是春之幽谷、神秘森林、柔软之馆、飞溅花园、冰雪世界和冒险乐园。玩家需控制化作梦精灵的男女主人公尽情在空中飞翔、搜寻宝物。在有限时间内尽量得高分，关键是多得LINK，即连续穿越空中圆环或连续取得宝物。屏幕下方会显示NIGHTS所得的LINK数，LINK数越多得分越高，最后游戏的评价越高。游戏不是靠简单过关来进行，即使你通过了全六关后，如所获评价不够仍无法与敌大头目——贤者对决。

游戏设有双人模式，分上下屏控制NIGHTS或REALA。两个梦精灵的功夫不相上下，谁胜谁负就要看玩家本事了。





《编读往来》栏目一如惊鸿照影，倏忽明灭，很是让不少读者牵挂不下。本期起一帜青旗从草木芳菲中斜斜探出，《杏花村》开张了！朋友，有空来坐坐！

〔本店酒保：小马〕

□读了贵刊96年6月号“热点透视”之《是末日还是盛景》后，见文中提到今年2月由IBM的“深蓝”战胜卡斯帕罗夫是“电脑象棋程序有史以来第一次战胜世界冠军”，其实早在1994年8月，在英国一台名叫“国际象棋天才2号”的计算机，以1.5比0.5的比分（一胜一平）击败了当时、也是现今世界冠军——卡斯帕罗夫，引起了棋坛震动。……

写此短信，只是为了维护国际象棋爱好者与电脑爱好者的利益，并为贵刊正身。另有一点，本人姓名竟与《是》文作者只差一字，以至某些棋友与电玩友见了《是》文，误以为是区区信口瞎吹，故特此更正，以示清白。

上海 唐伟东

○小马：没啥说的，来一杯“清清白白”的汾酒吧。



□兄弟：贵刊介绍的PC游戏真是又好又新，但一看基本配置就恨不得去炸掉你们的杂志社，让你们这些馋得别人“掉牙齿”的家伙们命归西天！广大PC玩家中有几个486以上8M内存、声卡＋光驱？祝贵刊向大众看齐！

愤愤不平之玩友×××

（信中画着两把大刀，下书：If you don’t listen to me……）

○小马（牙齿略略打战）：来的莫非黑道上的朋友么？有话好说！快上二十五年的女儿红！（转身小声吩咐：加二十五克的蒙汗药！）



□我向各位提几个建议，也许有点无理，但确为心声。意见1：小广告尽量拒发，小钱少挣。意见2：请少用彩版发广告。意见3：可开辟一页为观众信箱。意见4：为长保封面靓容，请予以加膜处理。意见5：可增至72页。

山东济南 李凯

○小马：答复1：难矣哉，本刊现下挣的全是小钱。答复2：以后会努力增加彩页。答复3：……答复4：马上就做。答复5：可惜你不是领导。

意见不少，口干舌燥，来一扎啤酒润润嗓子！



□编辑同志：您好！

由于《××》的蓬勃发展，使我想向它投稿。这篇文章光复印，就花我不少钱。所以，若投稿不中请退回稿件。祝《××》更上一层楼。

四川成都 WZ

○小马：?!信封未错，怎么里面却是写给《××》的呢？也许是复印得太多又装错了信封吧，来一杯花雕泡上两颗青梅，朋友，给女孩子写情书时可千万别犯同类错误了！



□征文主题：

电子游戏是通往电脑世界的基础。

浙江温州 克勤

（仅此一句，整封信居然已结束！）

○小马：你不能再喝了。如果有的话，请把后边几页文章寄来。



□贵刊以前的杂志是否还有存货？

若干读者

○小马：拆开这样的信往往会掉出钱来，真拿这些急脾气的朋友没办法，好，且喝一杯“北京醇”听我慢慢道来：目前杂志除了94年全部和95年1、2、8、10几期断档外，其余尚有点儿存货。请一定从邮局汇款，每本加上0.70元的挂号费。收款人请写编辑部，不要写个人。记好了啊！再发现来路不明或信中夹带的银子，我可要自己买酒喝啦！（开个玩笑）



Virtua Fighter

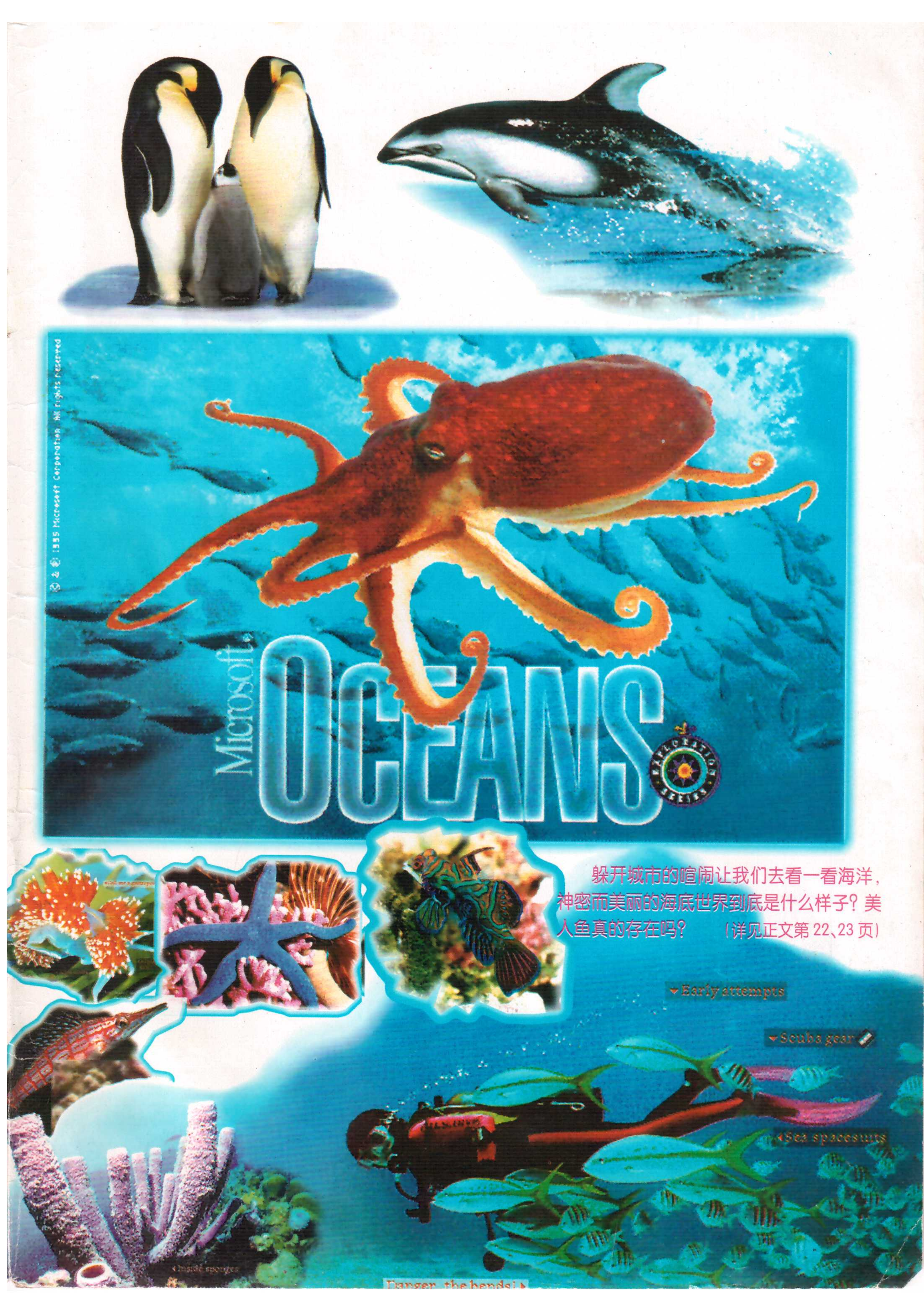


VR 战士 KIDS

《VR 战士 KIDS》是一款期待值很高的游戏，单从人物造型上看，既令人忍俊不禁，又实在爱不释手，在《VRⅢ》出台之前，《VR 战士》迷们可以先释放一下自己的童心了。此游戏于 7 月 26 日在日本上市。



What Was That?
Drag the red starfish on top of the
Inflatable Fish
Mammals
Crustaceans, Mollusks, & Echinoderms
Explorers
Fish
Contents
Sponges, Cnidarians, & Worms
Anemone
Garden eels
Orca (Killer whale)
出品:Microsoft
容量:1CD
配置:486/33/4 + SB + CDROM
海洋大百科
——HOME 系列的极品
People & the Sea
SCIENCE & SURVIVAL
EXPLORERS
SHIPS & SUBMARINES
Submarines and Robots
Contents
Marine Life
A World of Water
People & the Sea
Guides
Index
Back
Options
Help


©1995 Microsoft Corporation. All Rights Reserved
Microsoft
OCEANS
EXPLORATION SERIES
躲开城市的喧闹让我们去看一看海洋，神密而美丽的海底世界到底是什么样子？美人鱼真的存在吗？（详见正文第22、23页）
Early attempts
Scuba gear
Sea spacesuits
Inside sponges
Danger—the bends!



近年迪斯尼的不少影片被制作成游戏，
《玩具总动员》亦不例外。

国内统一刊号：CN11－3450/TP

定价：4.90元